DibujArte
Book
18
VANGUARDIA EDITORES
No. 18
US $5.50
$49.90
www.vanguardiaeditores.com
Tomo 18
ESPECIAL ARMAS, ARMADURAS
Y PERSONAJES FANTÁTICOS
EDS

DibujArte Book

TOMO 18

ESPECIAL ARMAS ARMADURAS Y PERSONAJES FANTÁSTICOS

DIBUJARTE BOOK No.18 es publicada por ***EDITOPOSTER S.A.***
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en EDITORIAL ESFUERZO, Esfuerzo no. 16-A Naucalpan de Juárez. Edo. de México.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: SEPTIEMBRE 2008.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Méxicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

DIBUJANDO ENANOS 09

DIBUJANDO LA CABEZA DEL ENANO 26

EL TROLL 50

DIBUJANDO ORCOS 58

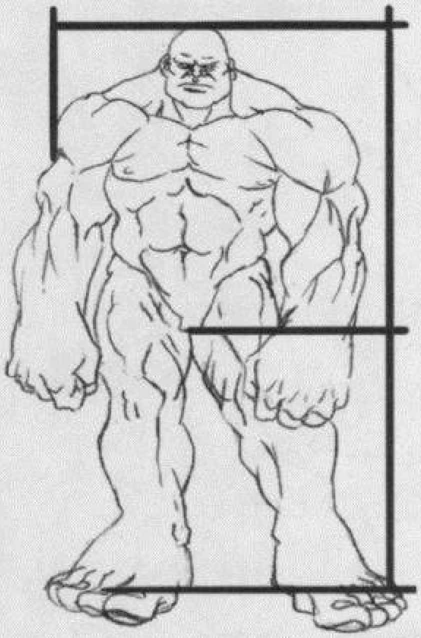
BILLOS METÁLICOS 67

ARMADURAS 75

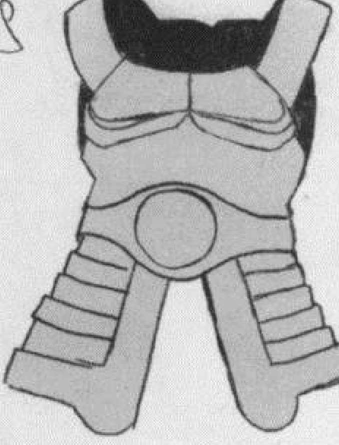
OTRAS ARMAS 98

El diseño de armas armaduras o personajes fantásticos es un campo ilimitado, el límite es nuestra imaginación, pero también el ignorar algunas bases en cuanto al dibujo de armas o armaduras que realmente existieron nos limitará si lo que queremos es diseñar personajes fantásticos, en base a elementos ya diseñados a través de la historia podeos proponer toda suerte de diseños. En este libro tocamos solo algunos temas en cuanto a la fantasía, hubiésemos querido hablar sobre dragones, castillos, bárbaros o toda variedad de seres mitológicos y de armas, pero no nos fue posible abarcar tantos temas, buscaremos cubrir estos temas en posteriores publicaciones. Sin embargo los temas que sí tocamos sin duda nos darán bastante que dibujar.

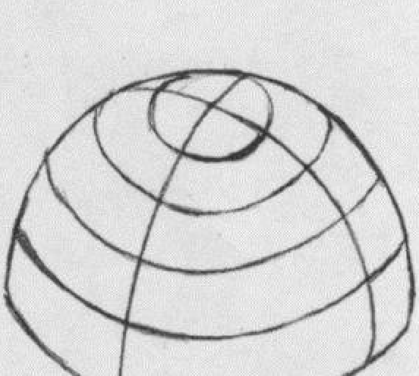
DIBUJO DE ENANOS

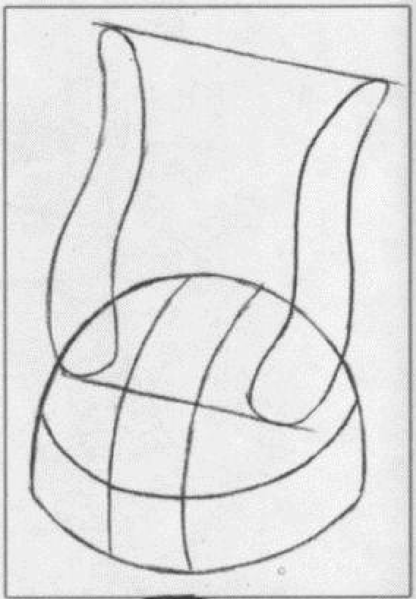


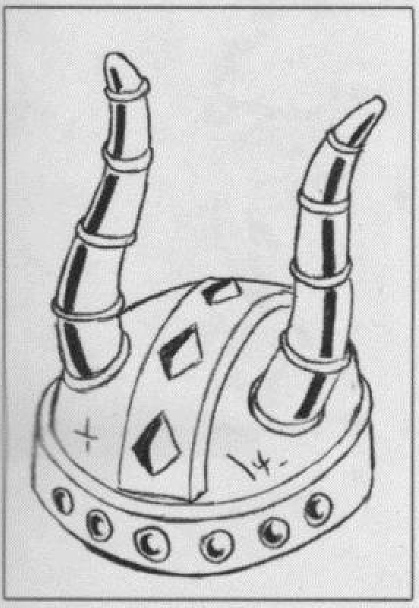
Hay muchos tipos de enanos que podemos dibujar, más adelante dibujaremos un enano diferente a este el cual de momento no se ve tan enano. Es muy importante que al dibujar un personaje de baja estatura los pies midan menos que el resto del cuerpo y que el ancho total del cuerpo sea muy amplio, como en este caso en que el ancho del cuerpo es similar al largo de los pies, ya en publicaciones anteriores hemos hablado sobre la proporción y anatomía, por esta razón no abundaremos mucho sobre eso en los personajes que dibujaremos. Mas o menos ceñido al cuerpo dibujamos una armadura sencilla las cual superponemos al cuerpo tal como lo puedes ver en las figuras de abajo.



Después de habernos dado una idea del dibujo de la armadura del enano en la página anterior ya podemos bocetar a este personaje con más confianza, en la figura A puedes ver el boceto al cual le incluimos los más detalles que nos fue posible, posteriormente calcamos este boceto para limpiarlo, el resultado es este enano, más adelante hablaremos acerca de los brillos en la armadura. Para dibujar correctamente elementos como el casco es importante dibujar con buenas bases geométricas, observa el modo como visualizamos el casco antes de detallarlo, de este modo debes visualizar cualquier elemento que dibujes, que se le puedan añadir líneas de referencia que coincidan entre si.

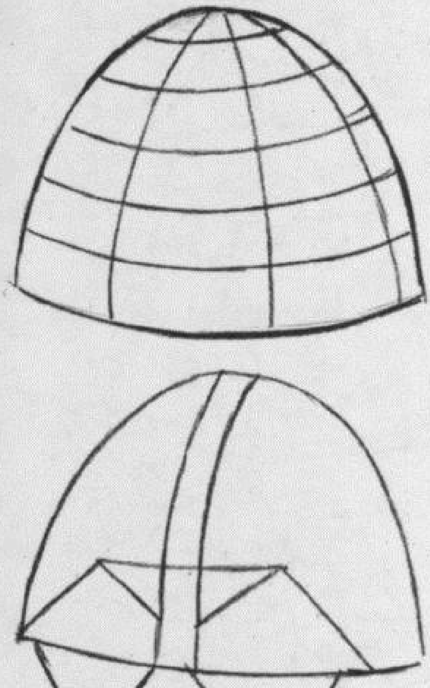


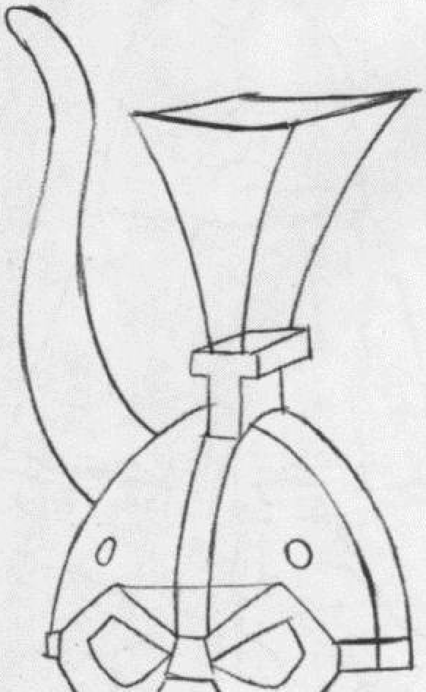


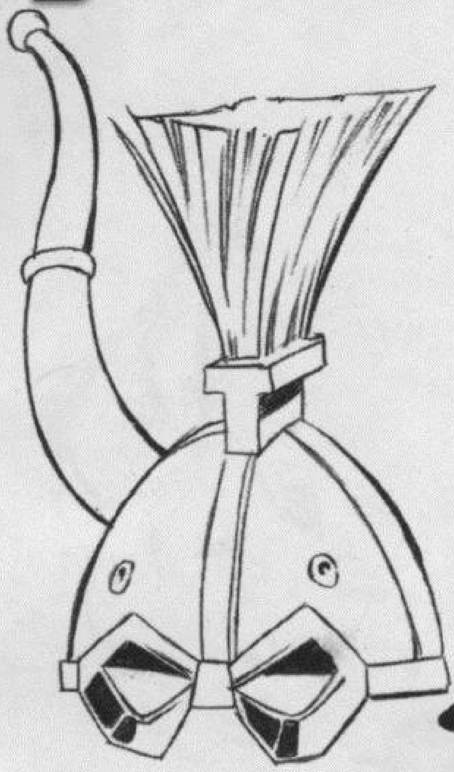


Gracias a la correcta comprensión del casco del enano en la página anterior es que logramos detallarlo, si no hubiésemos sido bien concientes de las formas geométricas de este casco no nos hubiese quedado bien.

Aquí tenemos otro ejemplo de casco para un enano guerrero, como podrás notar le añadimos líneas de referencia similares a las que usamos en el otro casco, estas líneas nos hacen entender mejor la forma tridimensional del objeto en cuestión, poco a poco añadimos elementos hasta que la forma básica del casco esta ya definida.

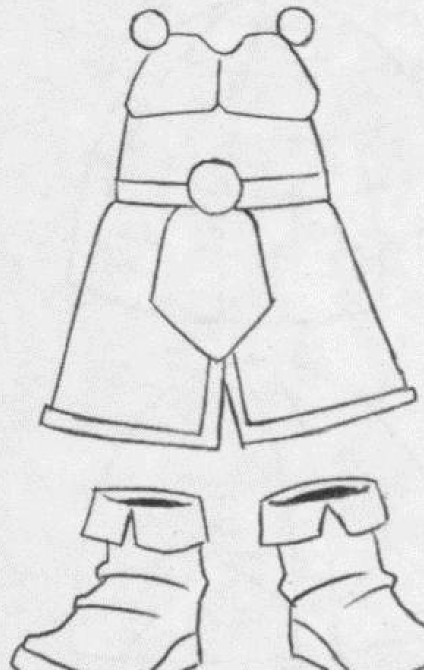


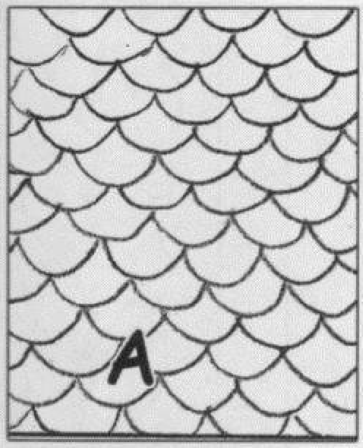


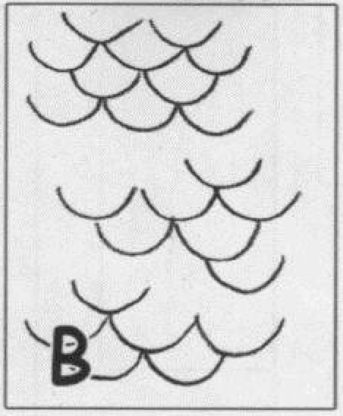


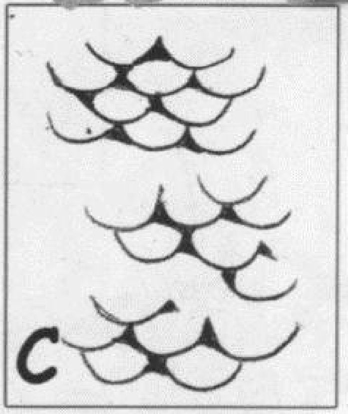
La forma del casco ya estaba definida en la página anterior, lo que hicimos solo fue detallarlo.

Otra cualidad que hace que un enano se vea como tal es que tiene los pies y manos bastante grandes de este modo el cuerpo parece más pequeño, ahora dibujamos un traje bastante diferente al anterior pero que sin embargo es común ver entre los enanos del género fantástico, en este traje se pierde la cintura del enano, fuera de esto el cuerpo define las formas de la ropa, recuerda que antes de dibujar la ropa o armadura de cualquier personaje antes debes estar bien seguro de trazar bien la figura desnuda.

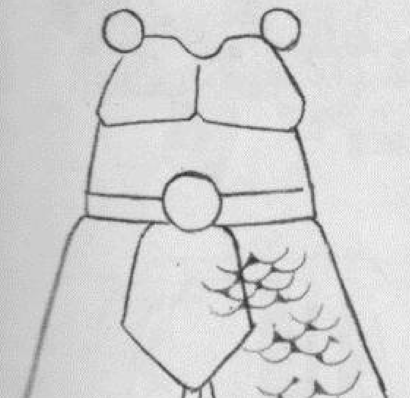


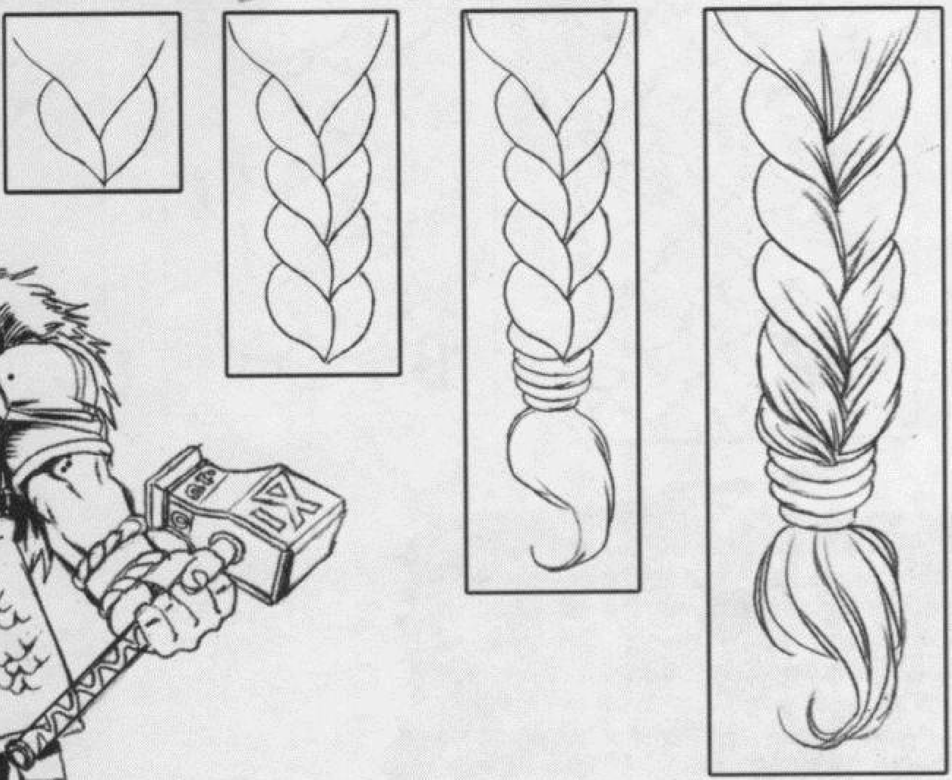






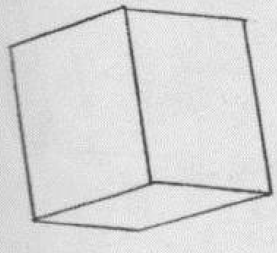
Para el traje de este enano usamos una textura escamosa como lo puedes ver en la figura A, sin embargo si la dibujáramos así no se vería tan real, es mejor solo dibujar algunas escamas (B) y colocarle pequeñas sombras en las partes donde se juntan las escamas (C) para que se vean mejor, observa que a este enano le añadimos en casco que diseñamos en páginas anteriores.

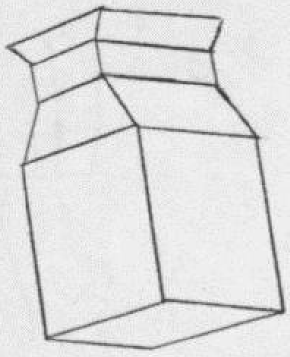


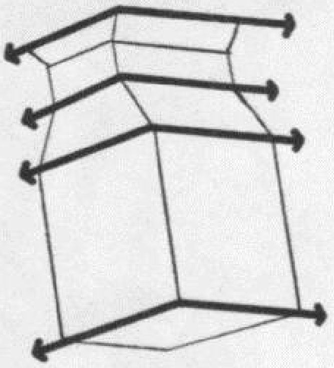


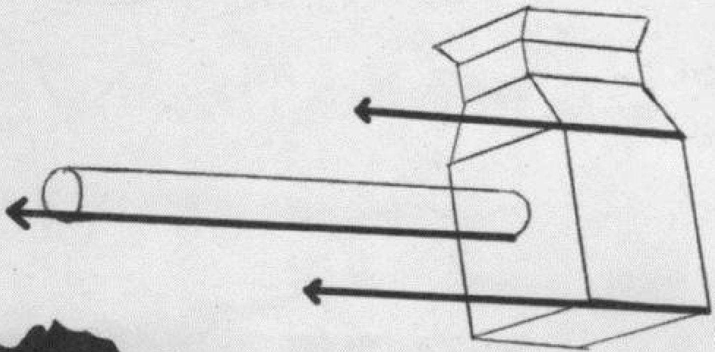
Elementos como la barba son indispensables al dibujar un enano, es importante que dibujemos más que un solo tipo de barba, en este caso dibujamos una barba con tranzas, en las figuras de arriba puedes ver como de una manera sencilla y paso por paso dibujamos una trenza.

Para dibujar el peto d la armadura de este enano básicamente usamos hexágonos irregulares superpuestos unos sobre otros, tal como puedes ver en las figuras de la parte de abajo, el metal refleja como un espejo los elementos que tiene frente a si, en la figura A colocamos tres líneas verticales de diferente grosor que son los brillos metálicos de la armadura, observa que en la parte de de abajo de cada hexágono dejamos una pequeña línea blanca.

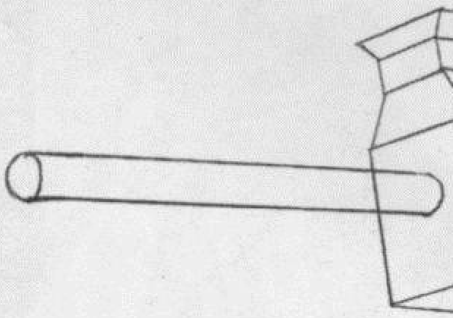


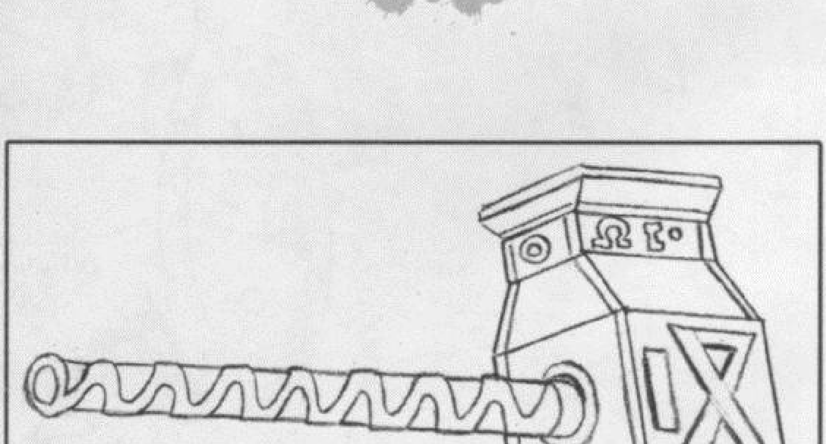


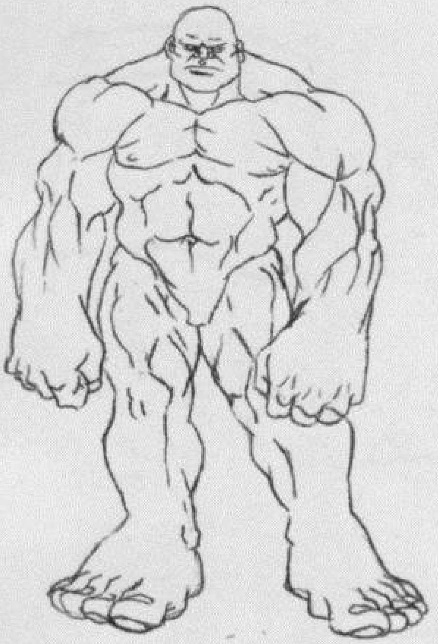


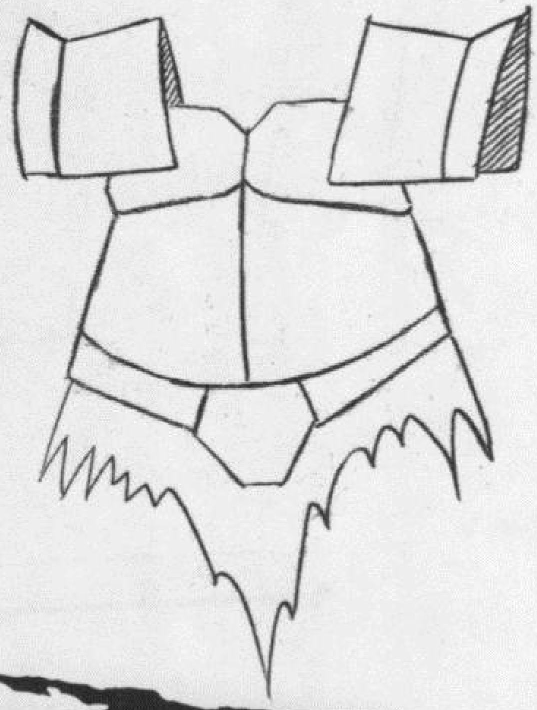


Para el dibujo de todo tipo de armas y armaduras el correcto uso de las figuras geométricas es indispensable, aunque las figuras geométricas son fáciles de dibujar muchas personas las pasan por alto lo que provoca que sus dibujos se vean maltrechos. Para dibujar el martillo de nuestro enano comenzamos con un cubo al cual le fuimos añadiendo mas figuras encima, en la figura A puedes ver que todas las líneas del cubo son paralelas entre si como lo indican las flechas, tus dibujos deben coincidir de la misma manera, en la figura B sucede lo mismo con el mango del martillo en cual es paralelo a a una d las caras del martillo. Después de estos pasos detallamos el martillo para terminarlo.

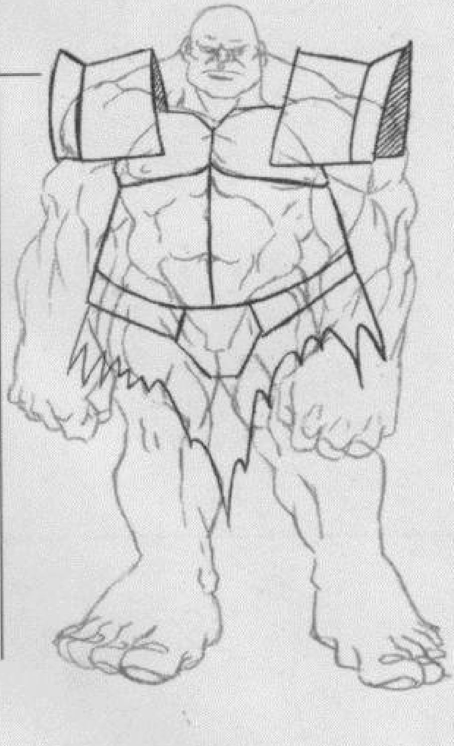


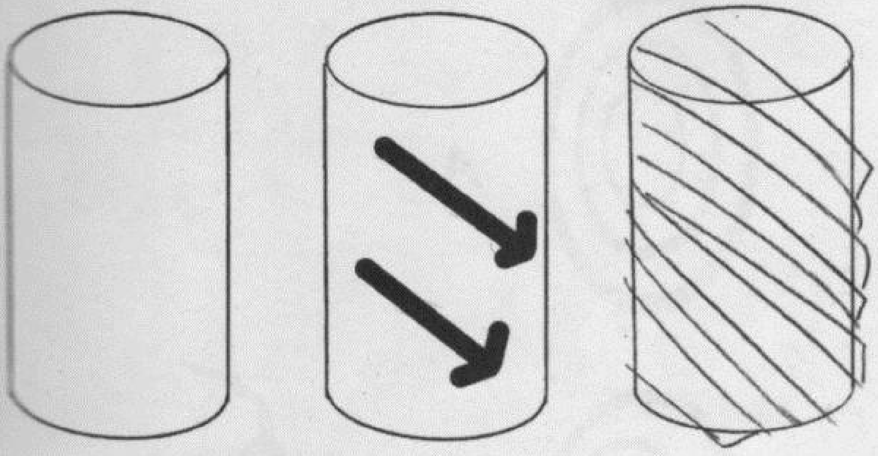


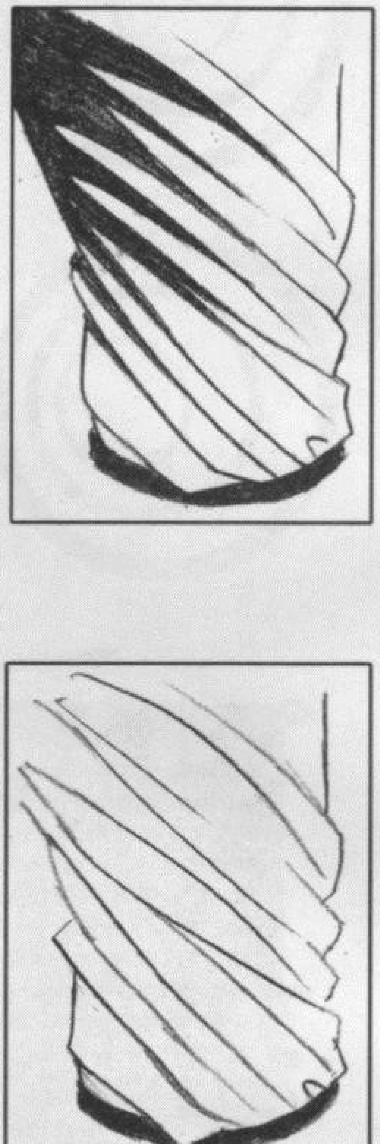




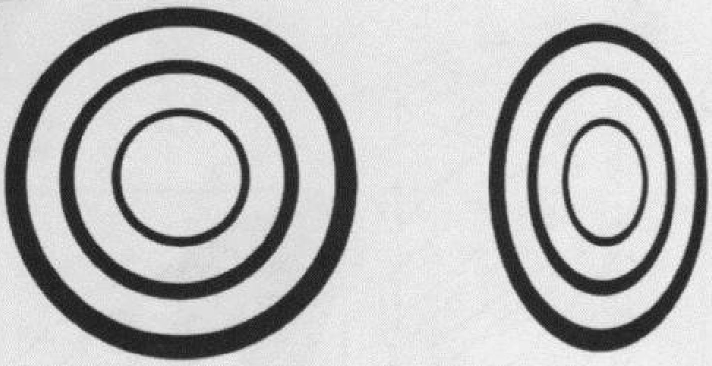
Los trajes que dibujamos para estos enanos buen pueden usarse para cualquier personaje sin importar sus características anatómicas, de manera parecida al traje anterior a este se le pierde totalmente la cintura pues la parte del arriba del pecho es más delgada que la parte de debajo de la cadera, observa como las hombreras sobresalen bastante por encima de los hombros de nuestro personaje.



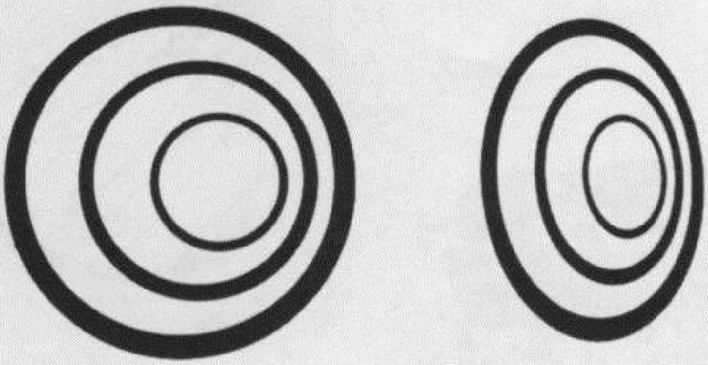




A diferencia de los enanos que dibujamos al principio este parece pertenecer a una clase más baja, pues sus ropas son menos elaboradas, en el caso de sus pantalones estos lucen como una tela amontonada, para dibujar ropa como esta trazaremos un cilindro que simulará el pie del enano, las flechas en el segundo cilindro es la dirección que seguirán los pliegues de la tela, después dibujamos líneas ligeramente curvas con la dirección de las flechas , observa que estas líneas pasan la parte externa del cilindro después quitamos el cilindro y solo dejamos las líneas a las cuales les damos más forma de ropa, finalmente añadimos sombras bajo los pliegues comenzando de derecha a izquierda. Esto es muy aplicable en cualquier ropa que dibujemos.

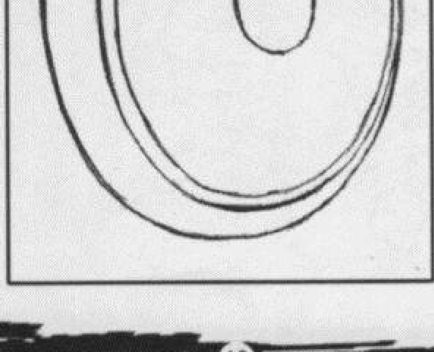


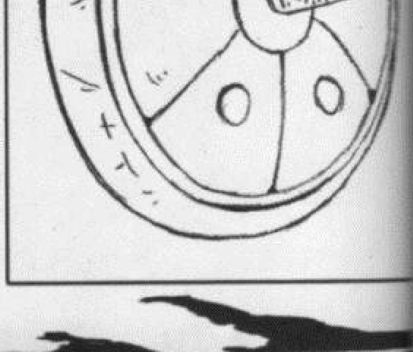
A

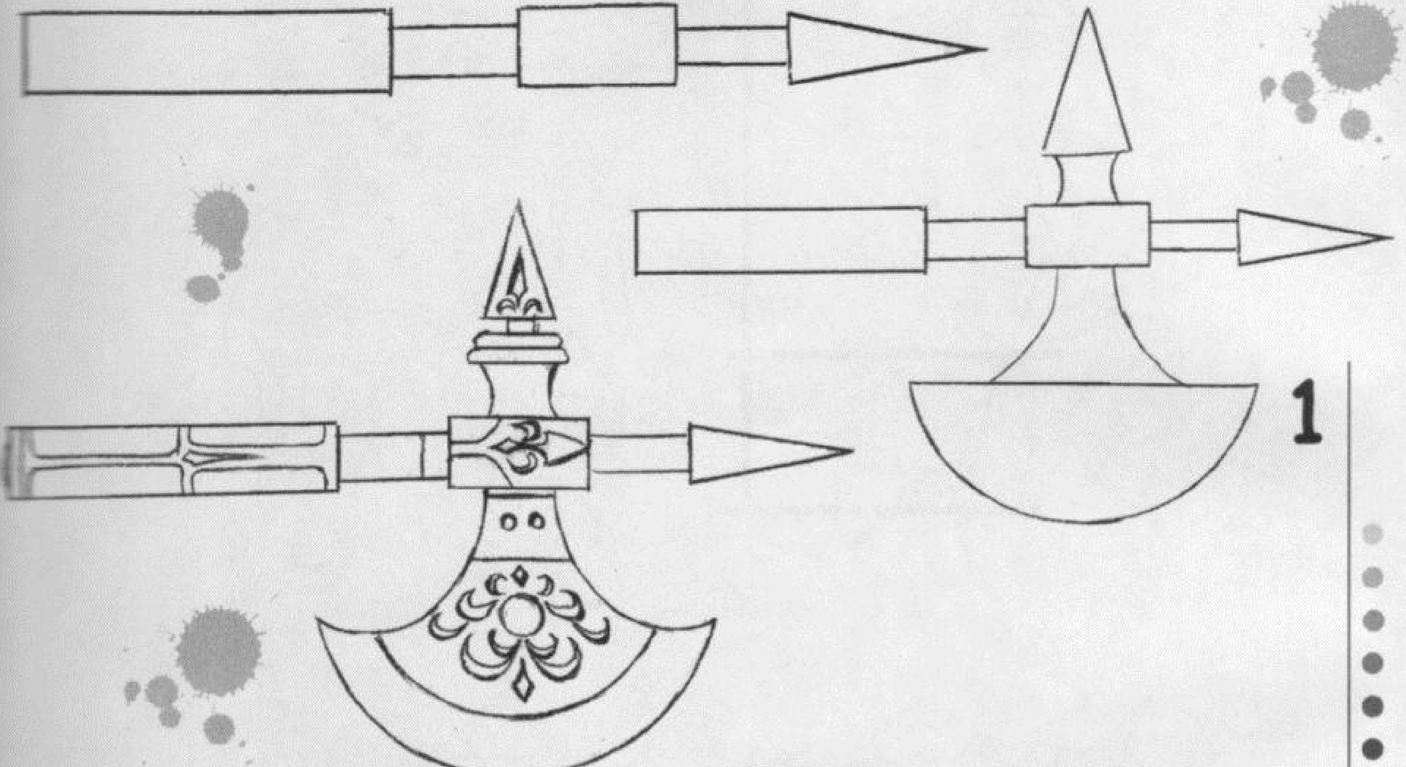


B

No es lo mismo un escudo plano como una tortilla que uno con forma semicircular como la forma d un plato, en la figura A dibujamos tres círculos de diferentes tamaños pero con el mismo centro, al hacer ovalados estos tres círculos obtenemos una forma que parece plana, mientras que el la figura B los dos círculos dentro del círculo principal están justificados hacia la derecha, al dibujarlos abalados parecen tener una forma como de un plato, usando este principio El de la figura B) dibujamos el escudo del enano de la página anterior.

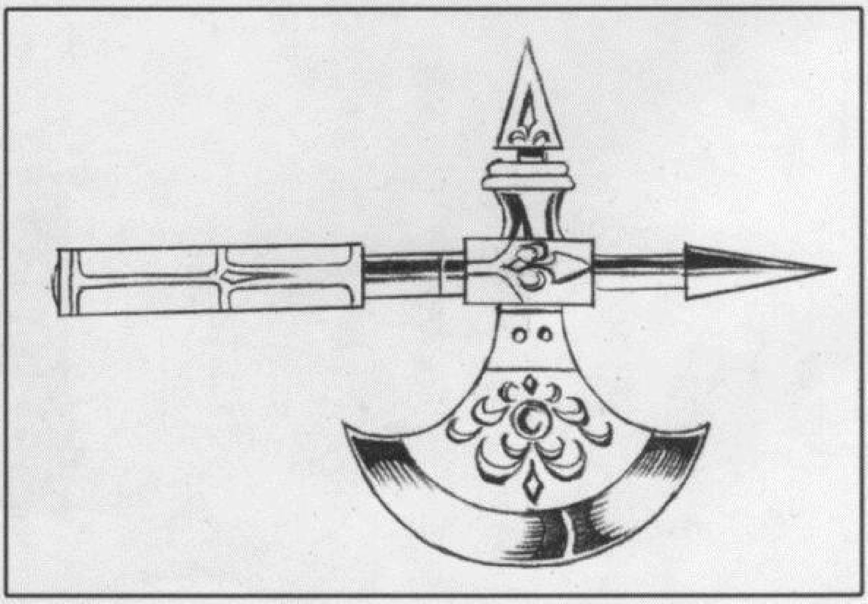


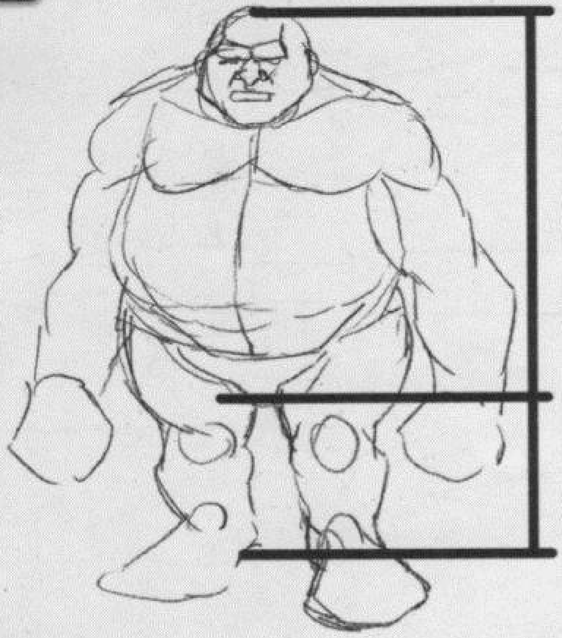


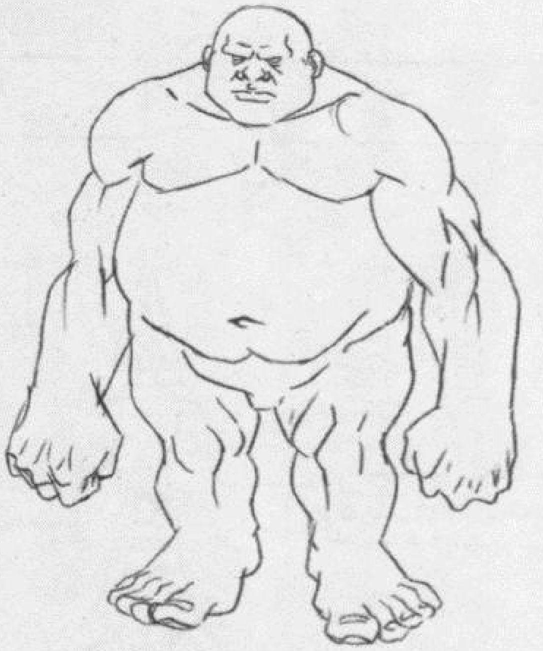


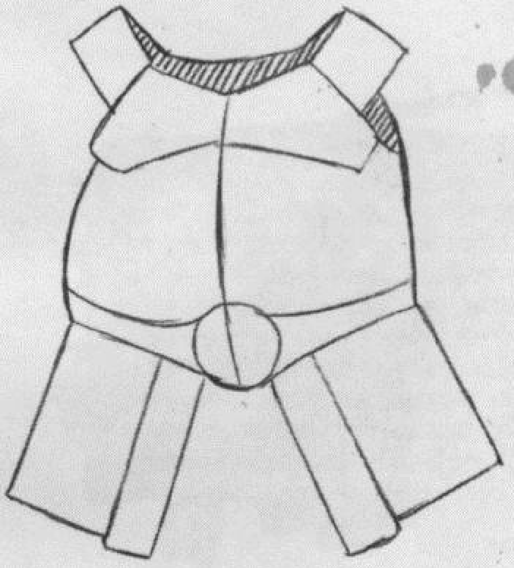
1

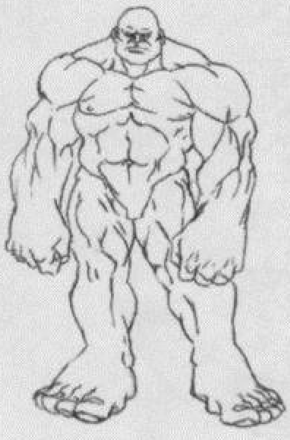
Una de las armas más comunes de los enanos son las hachas, anteriormente las aviamos dibujado sin mencionar ningún paso para dibujarlas, quizá el paso más importante para dibujarlas sea el trazo de la hoja principal. Como se puede ver en la figura 1 la hoja principal es la mitad de un círculo, los pequeños brillos los colocamos en las partes del hacha que consideramos que están más pulidas pues solo las partes más pulidas reflejan los objetos que tienen a su alrededor.

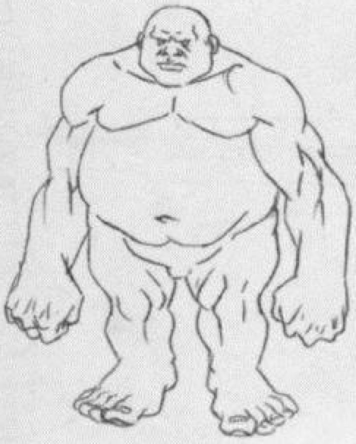




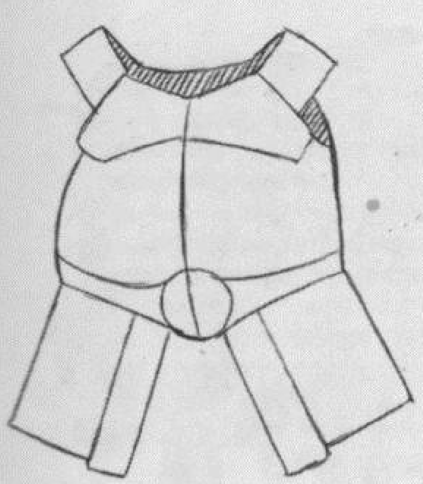


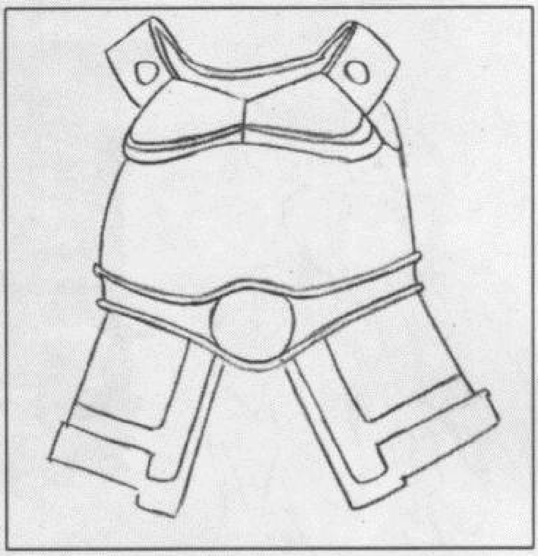




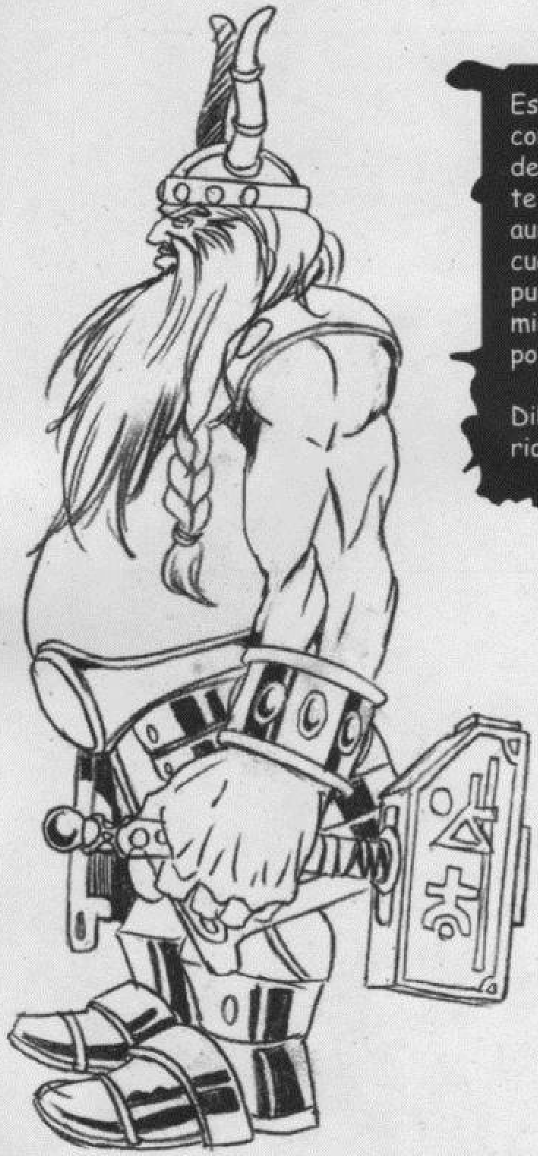


Este enano es diferente a los que dibujamos anteriormente, como puedes advertir fácilmente tiene los pies mucho más cortos que los que dibujamos antes, y su cuerpo es casi totalmente circular, por consiguiente al dibujarle una armadura esta se verá más circular en términos generales, tal como puedes ver en las figuras.



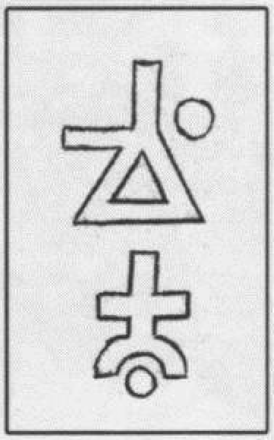


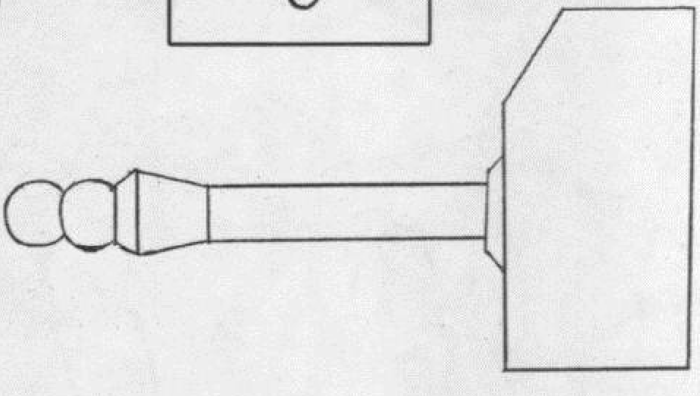
Para detallar la armadura lo que hacemos es trazar más líneas sobre las que ya existían haciendo "líneas dobles", por ejemplo en el cinturón y en el pecho hicimos esto (A), posteriormente colocamos esta armadura al enano y lo comparamos con uno que antes dibujamos pero con la estructura del cuerpo anterior, como puedes ver lucen bastante diferentes, es por esto que decíamos que hay diferentes tipos de enanos.

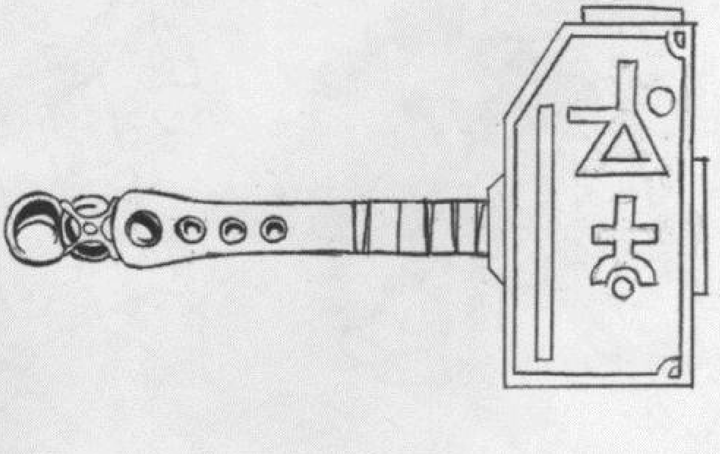


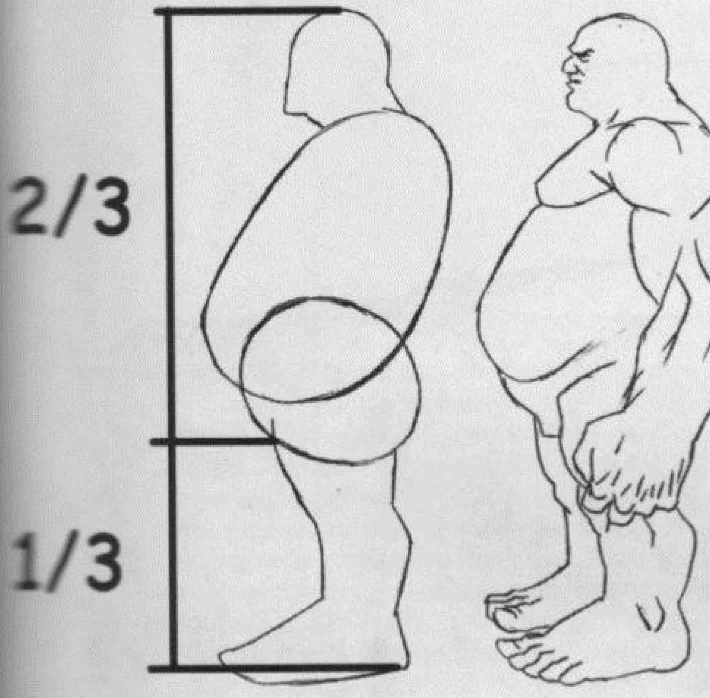
Este es el perfil del enano de la página anterior, como puedes ver los pies miden una tercera parte del tamaño total del cuerpo, con esta referencia te será mucho más fácil dibujarlo, observa que aunque los pies son cortos no así las manos las cuales tienen un largo que se podría llamar normal, pues las muñecas se colocan en el punto donde comienzan los pies, observa como la forma del cuerpo la podemos simplificar con una elipse inclinada.

Dibujaremos la misma armadura de la página anterior siguiendo la forma del cuerpo.

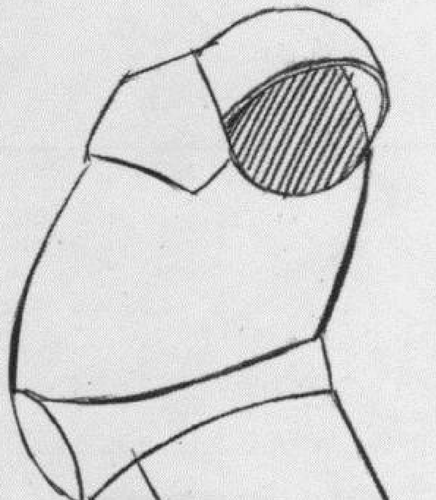


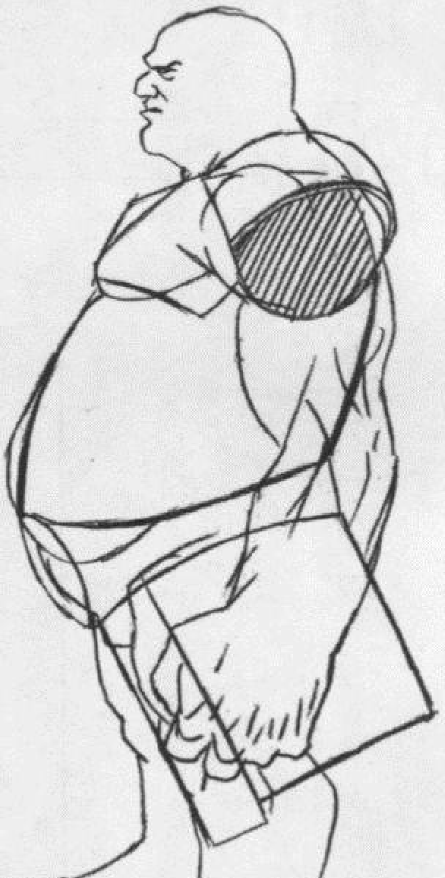


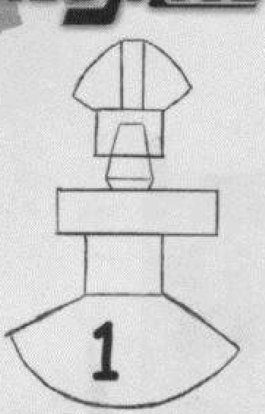


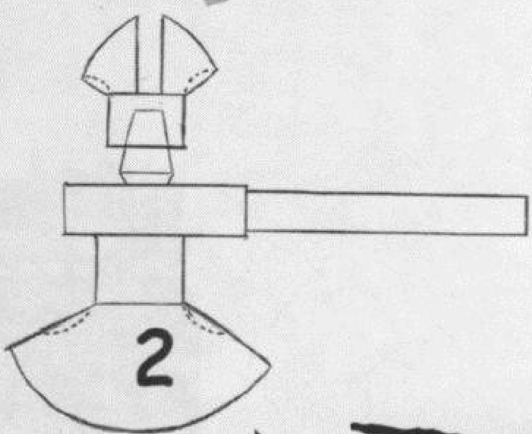


Las bases de la página anterior son las que nos dan la capacidad de dibujar esta figura terminada, las bases son la parte difícil en todo dibujo, los detalles son lo más sencillo, en este caso dibujamos la barba, el casco y detallamos toda la armadura a la cual también le añadimos brillos metálicos pero lo importante fueron los pasos anteriores a estos. A esta figura le dibujamos un martillo con la intención de que se viera tipo vikingo, los símbolos de la figura 1 nos ayudan a dar esa impresión.

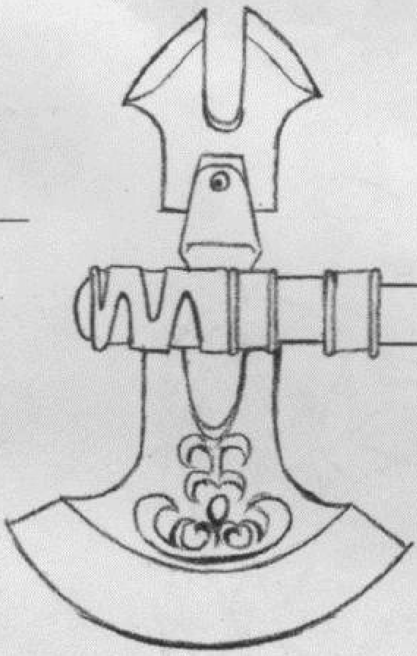


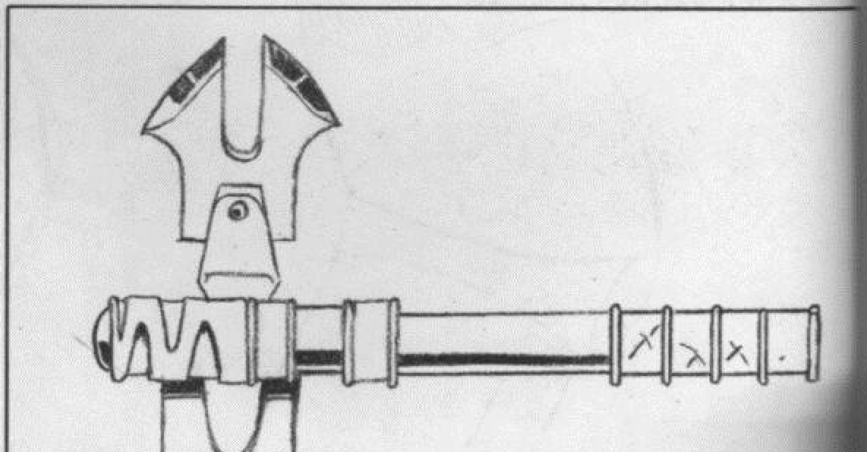


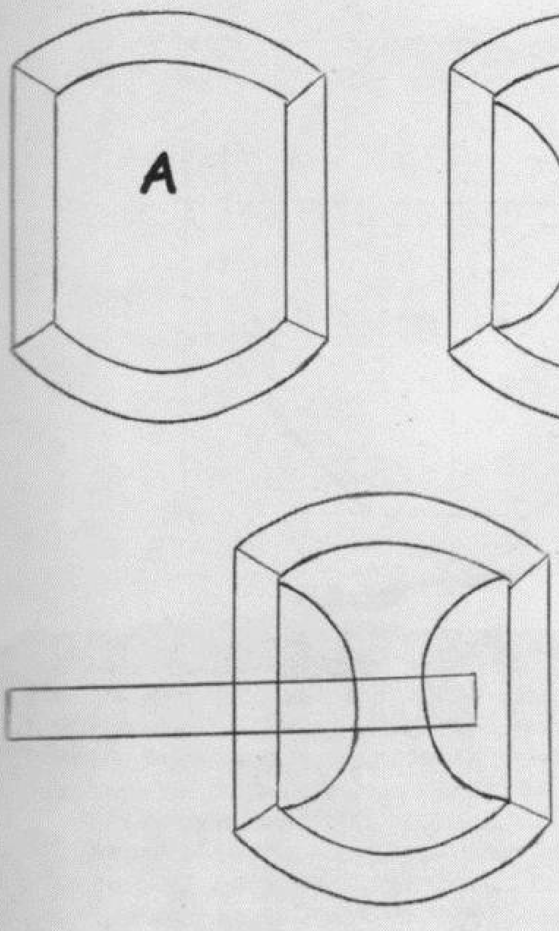




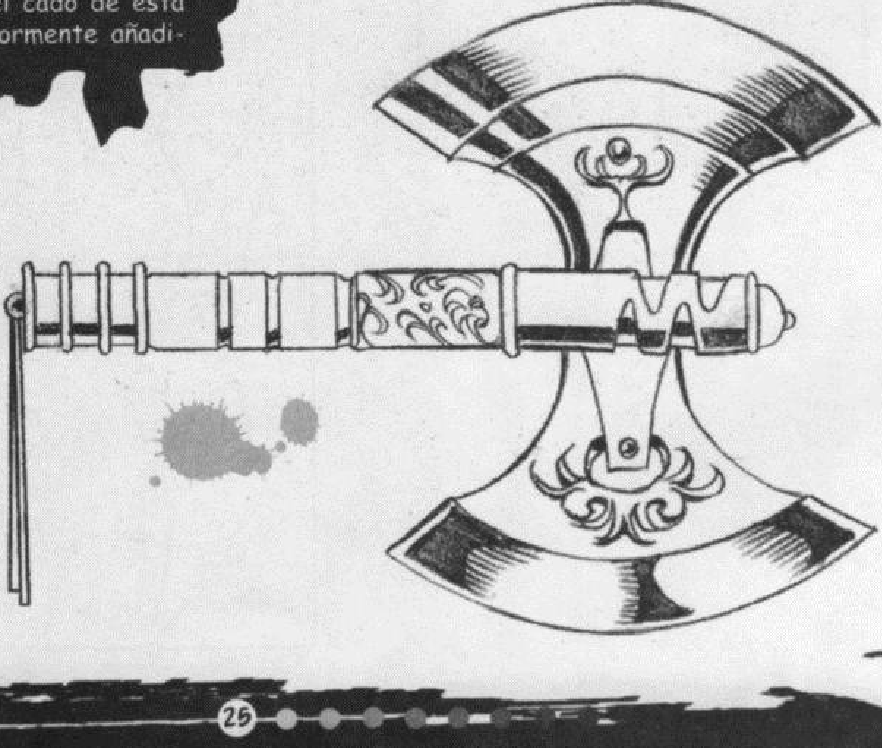
Al dibujar cualquier arma comenzamos con figuras geométricas tal como puedes apreciar en la figura 1, observa como en la figura 2 además de añadir el mango a el hacha también se dibujaron dos pequeñas líneas curvas que nos ayudarán a definir mejor la forma de la hoja del hacha, estas formas básicas nos serán de guía en cualquier ángulo en que necesitemos dibujar esta arma. Recuerda dibujar siguiendo entos pasos, primero trazando formas geométricas, después añadiendo o quitando elementos que le falten o le sobren a las formas geométricas, después añadiendo detalles y finalmente añadiendo brillos sombras y dando gruesos y delgados a la línea.



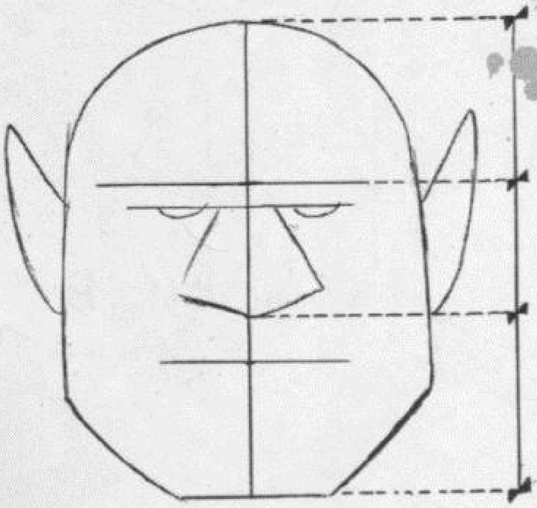


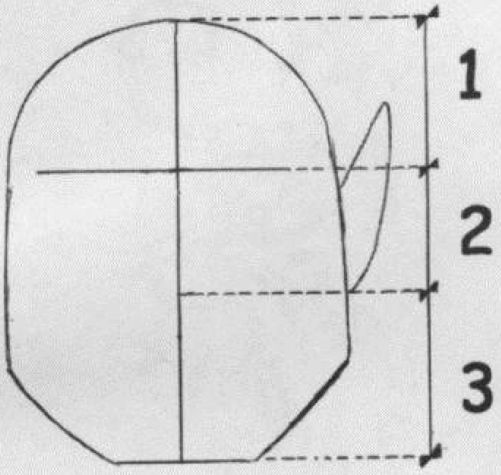


Podemos seguir procesos diferentes para dibujar un mismo objeto, por ejemplo para dibujar esta hacha comenzamos por dibujar la figura A que en este paso no nos recuerda la forma de un arma como esta, pero en el paso B al trazar estas dos líneas curvas la forma se vuelve más evidente, observa como a partir de figuras geométricas surgen formas que nos parecen familiares como en el cado de esta hacha de hoja doble, posteriormente añadimos en mango y detallamos.

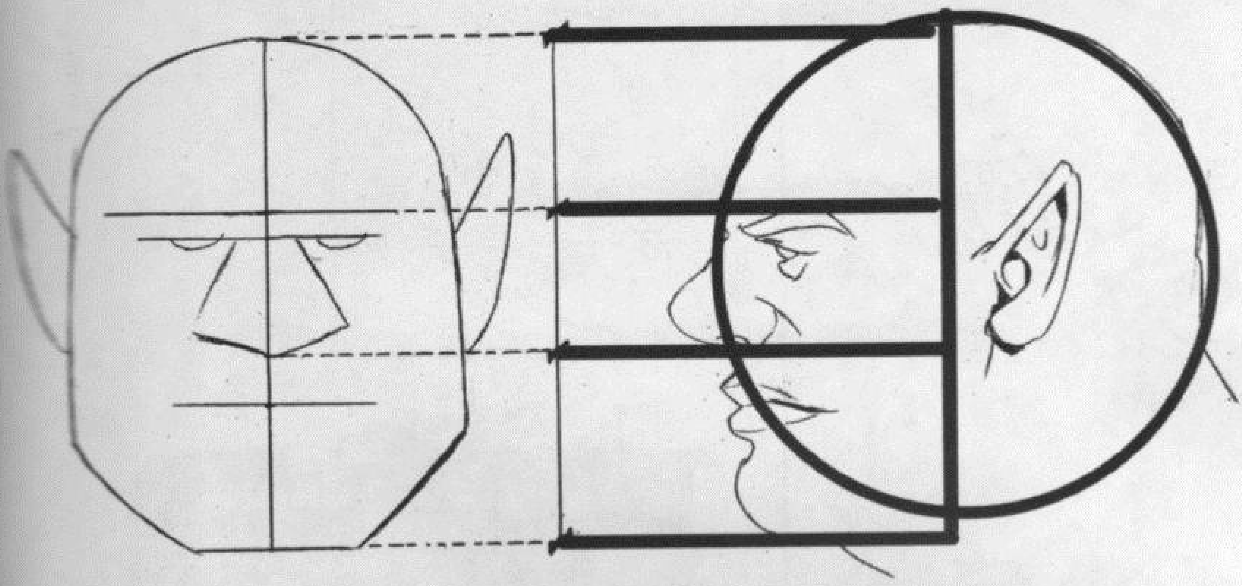


DIBUJANDO LA CABEZA DEL ENANO

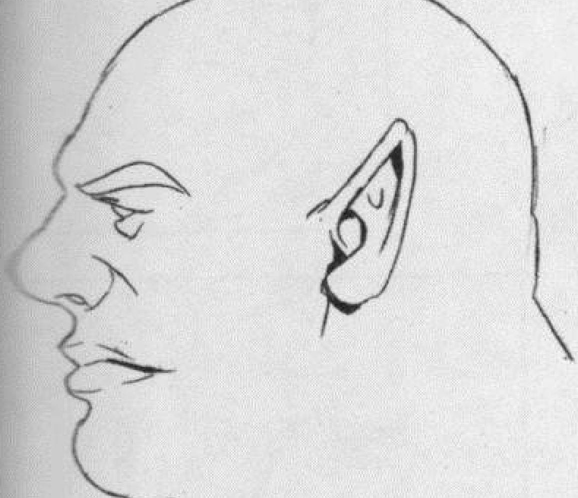


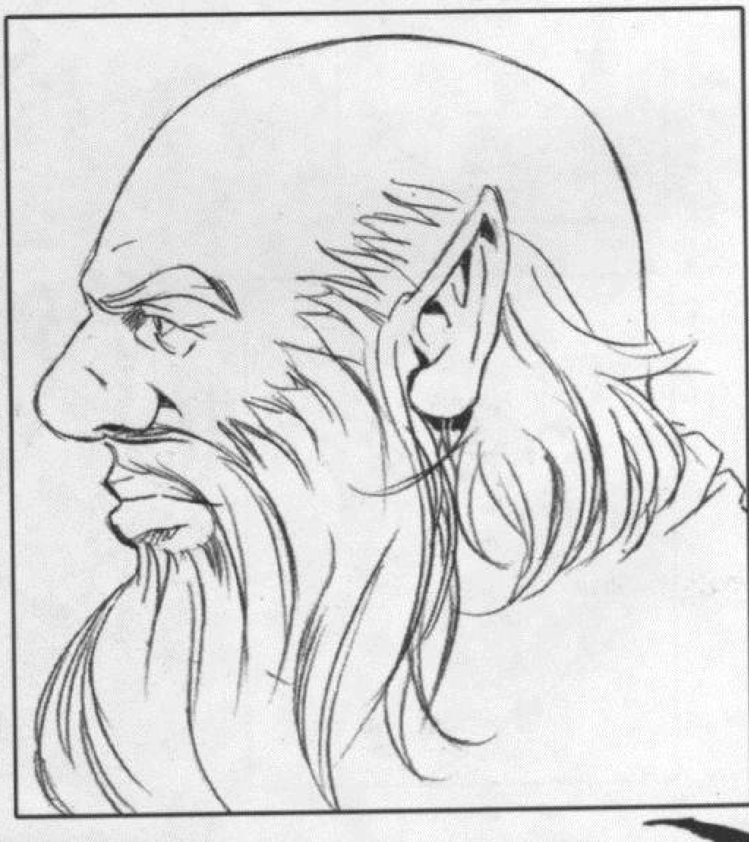


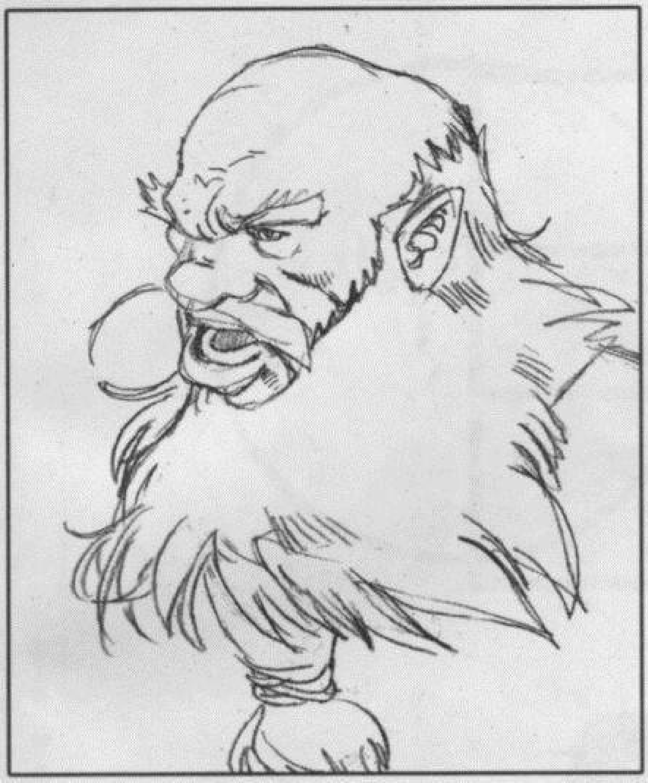
Esta estructura de cabeza no es necesariamente la cabeza de un enano, bien podría ser la cabeza de cualquier personaje al cual le acomodaran estas facciones. La forma de la cabeza en general es ovalada, es importante notar que en la parte de la quijada la cabeza es más ancha que en la parte de arriba de la cabeza, los elementos del rostro tienen distancias similares entre la cabeza y las cejas (1), entre las cejas y la nariz (2) y entre la nariz y el mentón (3), salvo que la nariz es ligeramente más corta, también es importante resaltar que la nariz y la boca son anchas, después de seguir estos pasos solo añadimos la barba y algunos detalles.



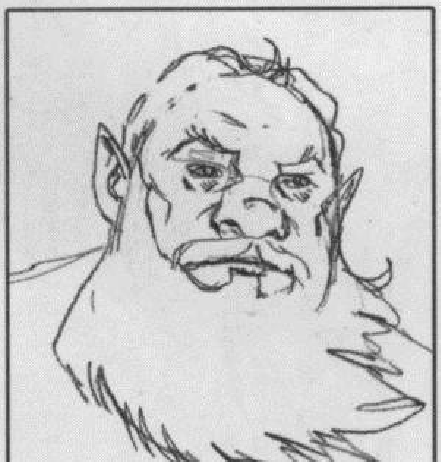
Para dibujar el perfil usamos las proporciones anteriores, observa como la cabeza de perfil casi cabe dentro de un círculo perfecto salvo algunos elementos del rostro, por lo demás solo detallamos el rostro hasta que finalmente le añadimos la barba. También en el perfil es evidente la nariz y la boca grandes.

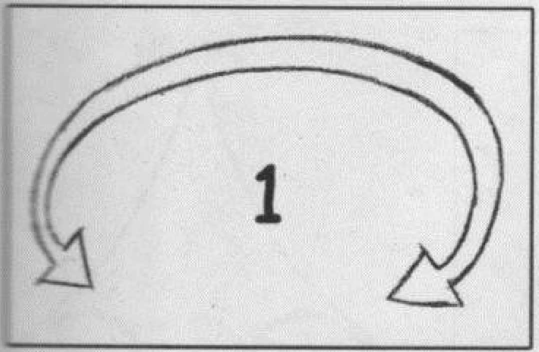


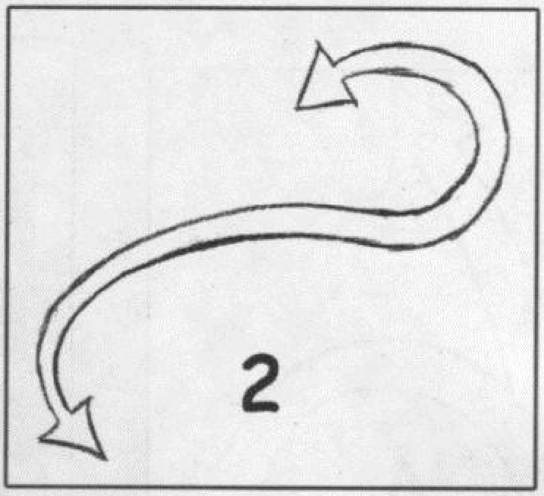




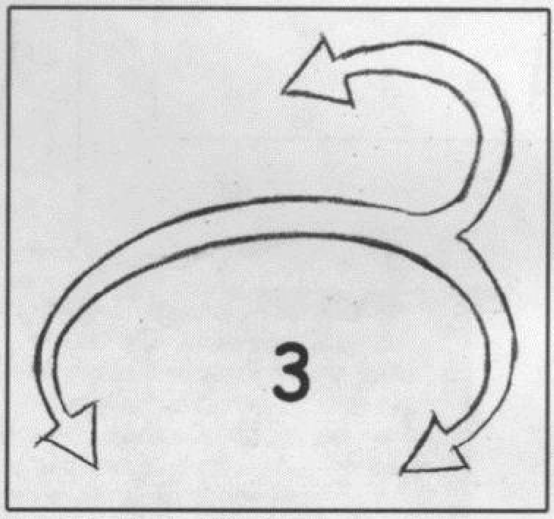
Observa estos ejemplos de rostros enanos guerreros, estas estructuras faciales no son realistas, es decir, entre los humanos no hay quienes tengan el cráneo tan pequeño o la quijada tan prominente, antes de colocar la barba parece ser el rostro de un ogro, por esa razón mencionábamos que las estructuras de estas cabezas no son necesariamente las de un enano.

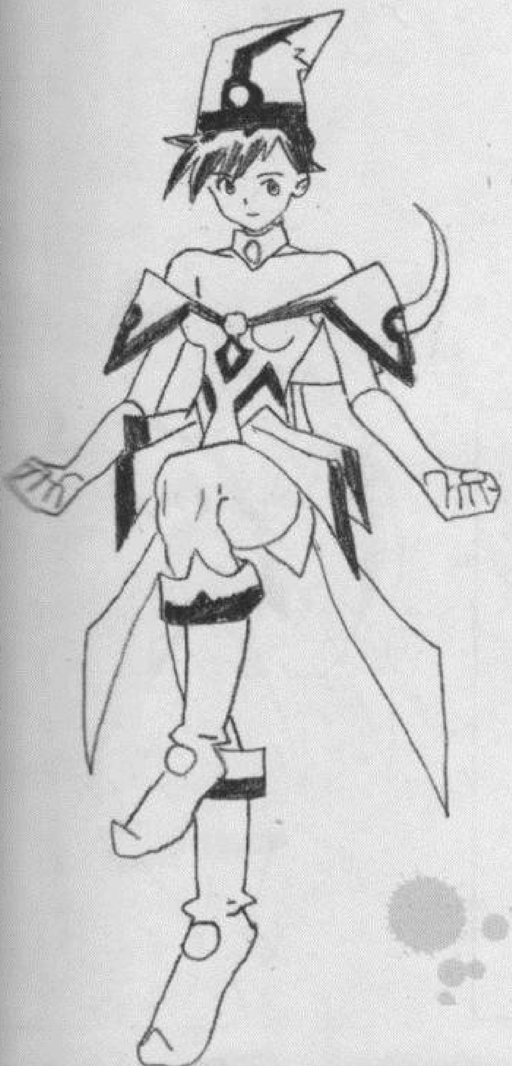


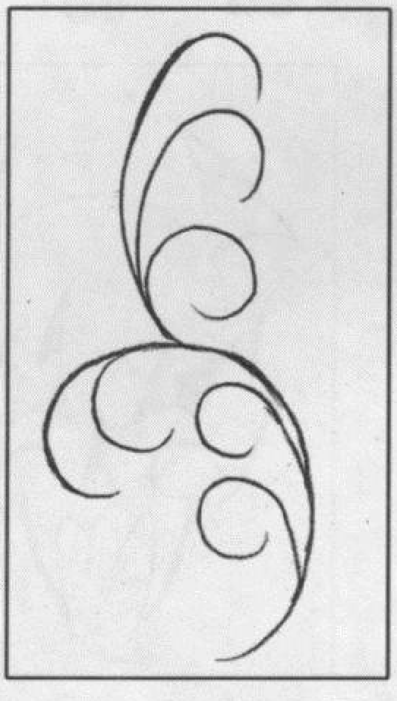


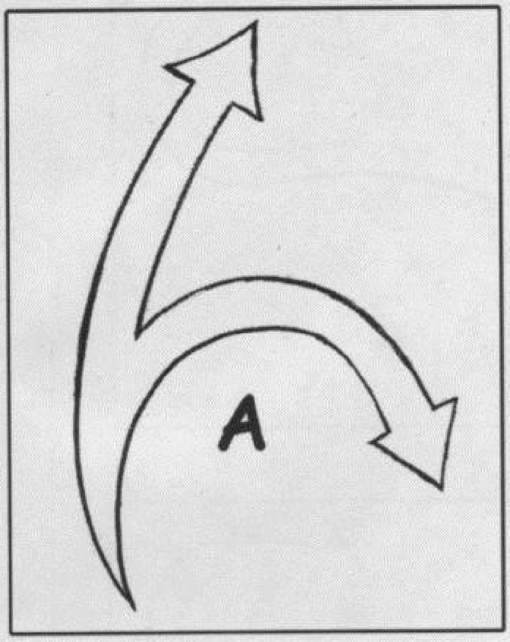


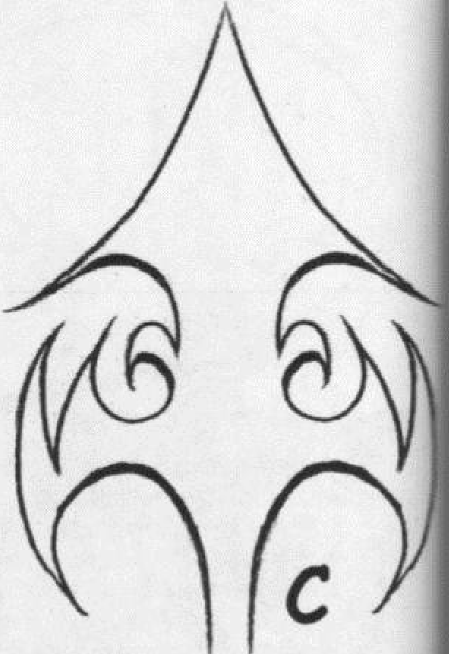
Aunque un adorno se vea muy complicado debemos ser concientes de que solo es cuestión de repetir muchas veces un principio sencillo, esto es evidente en la figura 1 y 2, las cuales al combinarlas obtenemos la figura 3, si usamos este principio pero lo repetimos más veces podemos dibujar figuras como las de la parte de abajo, estas figuras son como la figura 3, solo que dibujamos mayor número de líneas curvas.



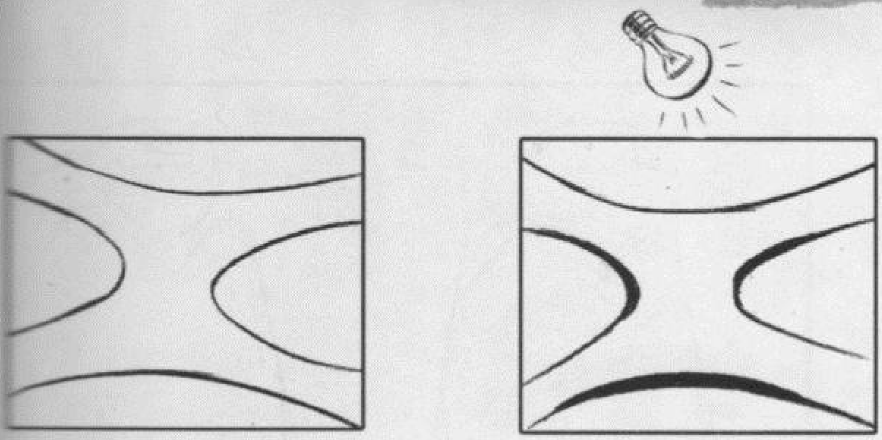




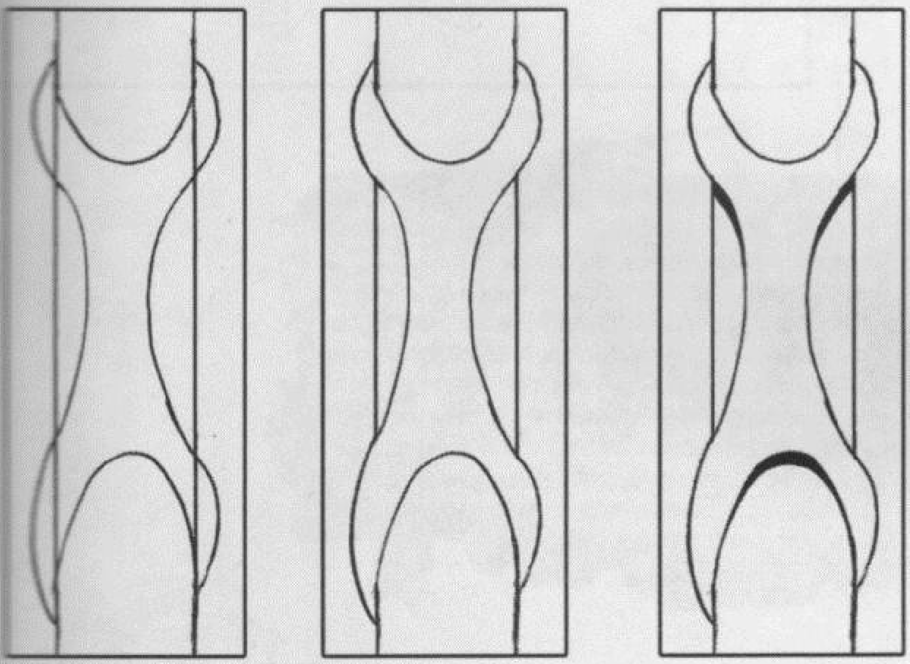


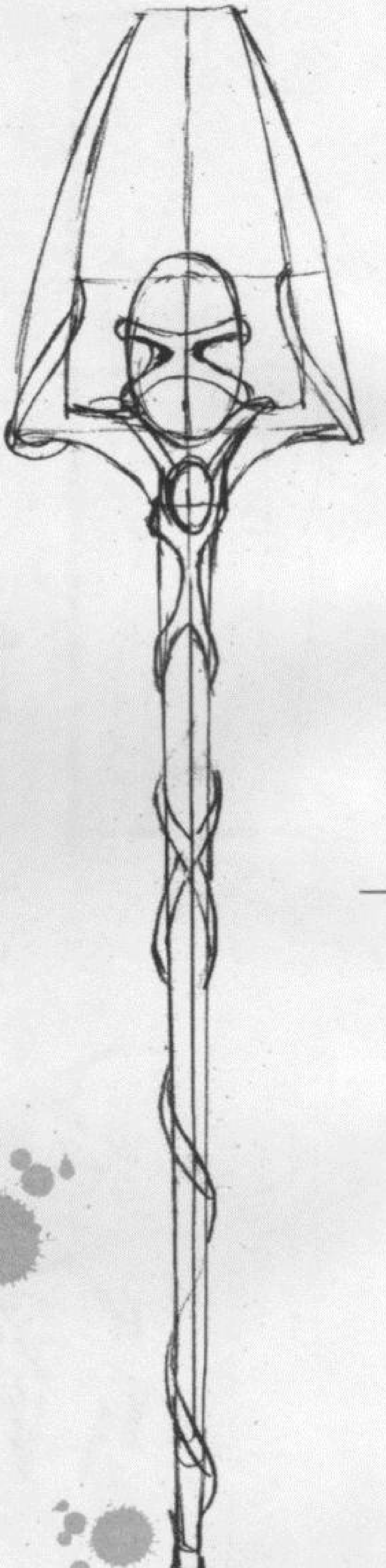


Si usamos el principio de la página anterior pero lo combinamos dibujando más puntas (A) podemos dibujar líneas como en B la cual tiene líneas curvas pero con más puntas, esta misma figura (B) la multiplicamos y así obtenemos la figura C, esta es una práctica común para dibujar adornos. También podemos reinterpretar algún dibujo utilizando líneas curvas con puntas como las de la figura C, este es el caso del cráneo al cual le dibujamos una versión con líneas puntiagudas, te recomendamos experimentar con este tipo de líneas.

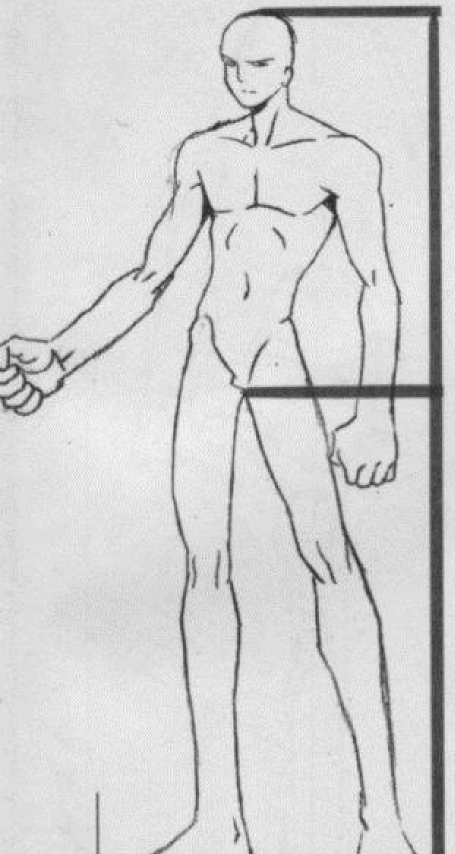


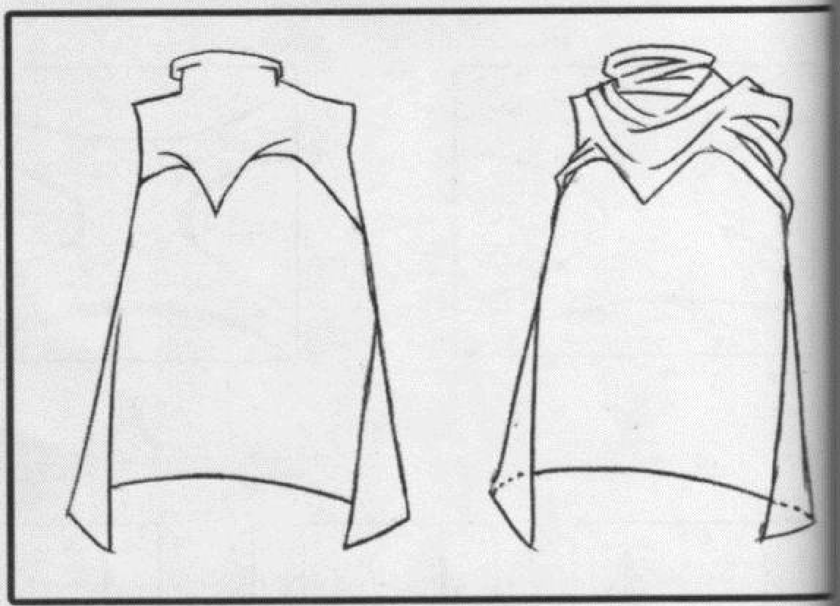
A





Una pequeña sombra dibujada en los objetos nos ayuda a entender mejor su forma además de que enfatiza la línea pues esta adquiere gruesos y delgados, En la figura A remarcamos la parte de abajo de esta figura con forma de "X " tomando en cuenta la fuente de luz, con este sencillo principio le damos pequeñas sombras a todo lo que dibujamos, por ejemplo sombreamos de esta manera a los pequeños adornos o símbolos que dibujamos en las armas. Adornos con esta forma de "X" son muy comunes y útiles en todo tipo de armas u objetos, observa como colocamos este adorno en este báculo que dibujamos, también observa las pequeñas sombras que le añadimos, como notarás mejoran la apariencia del dibujo.



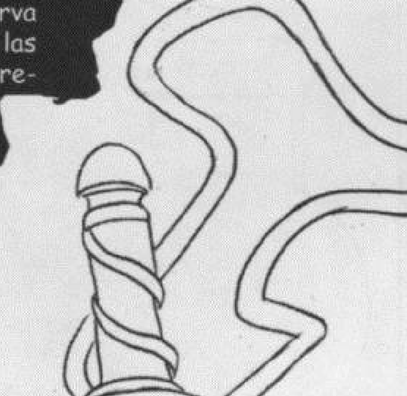


Esta figura es contraria a las de los enanos que dibujamos anteriormente, en este caso la figura es sumamente delgada y los pies son más largos que el resto del cuerpo, usaremos esta figura delgada para dibujar un hechicero, son muchos los tipos de hechiceros o magos que podemos dibujar, en este caso le dibujaremos una capa, observa la forma básica de la que partimos, después de que dibujes bien esta forma básica comienza a aprender los pliegues que se generan.

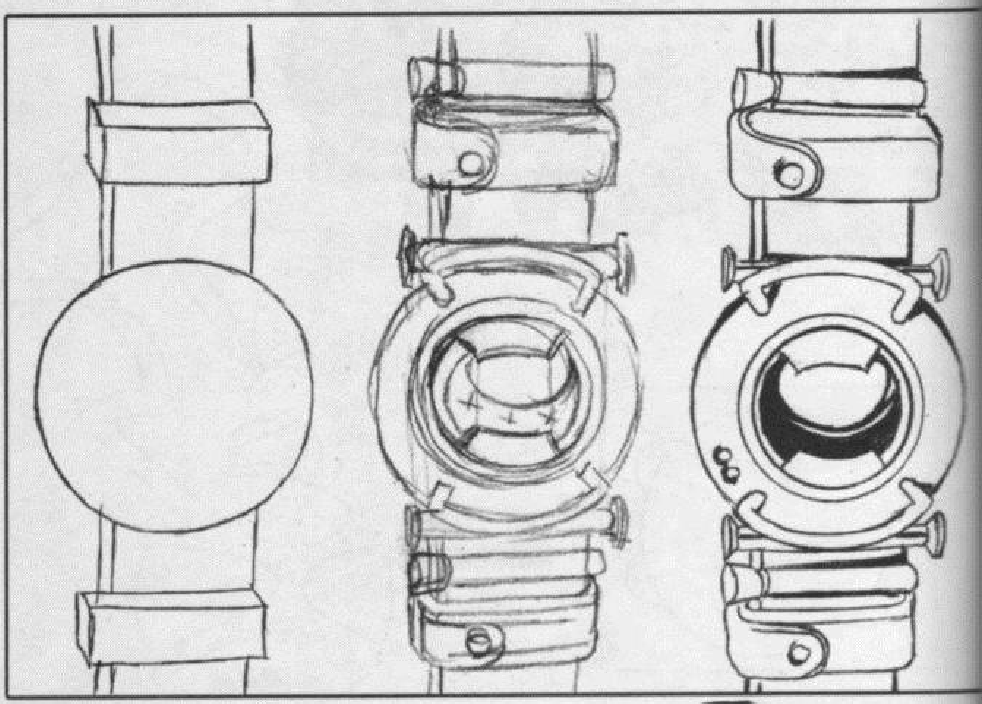
A

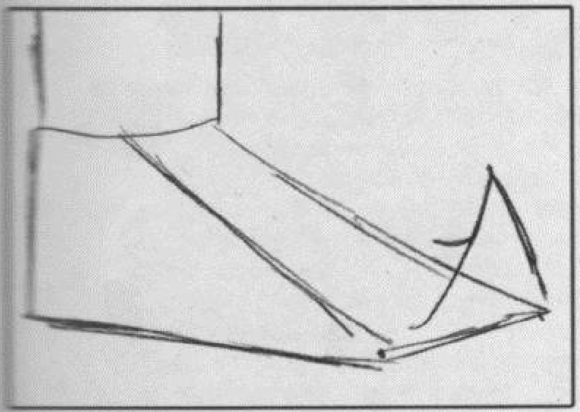
Usando la figura delgada de la página anterior bocetamos al hechicero en sucio (A), usamos la capa y el báculo que antes diseñamos y les colocamos pequeñas sombras en los pliegues de la ropa, una característica de este personaje en particular es que tiene las manos y los pies bastante grandes y con la ropa buscamos que se vieran un poco más grandes.

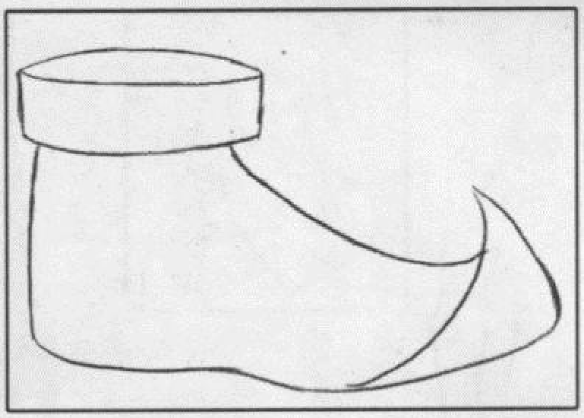
En la figura B aplicamos el principio de la "X" a un círculo para dibujar la pócima de nuestro hechicero. Para el dibujo del líquido dentro de la botella observa la figura C, los pequeños círculos serán burbujas y las pequeñas equis significan que esas áreas las cubriremos de negro.

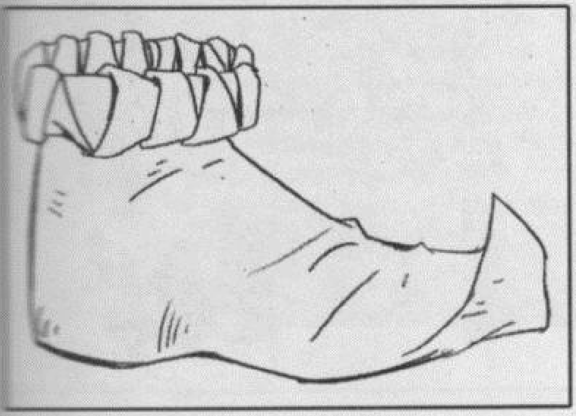


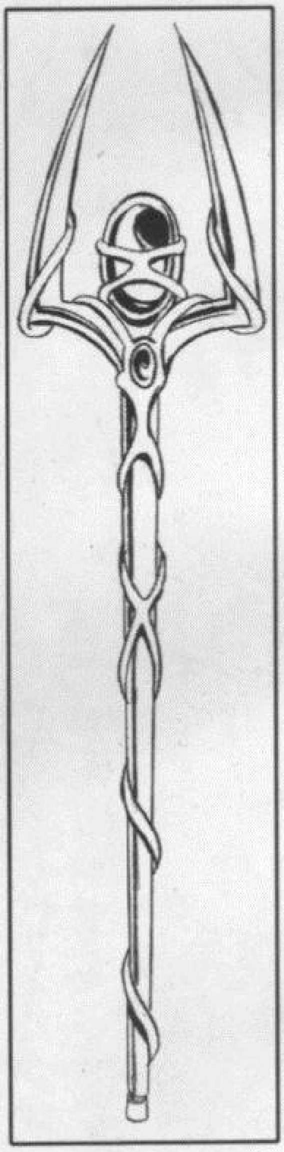
A la pócima terminada añadimos pequeños detalles como algunos brillos en la mencionamos botella, pequeñas sombras como las que páginas atrás y pequeñas líneas de desgaste, estos detalles hacen ver mejor a nuestros dibujos. Basándonos en un reloj dibujamos el cinturón de nuestro hechicero, cuando vamos a dibujar a un personaje muchas veces conviene dibujar sus accesorios aparte y en más detalle, como en el caso de la pócima y el cinturón de este hechicero.



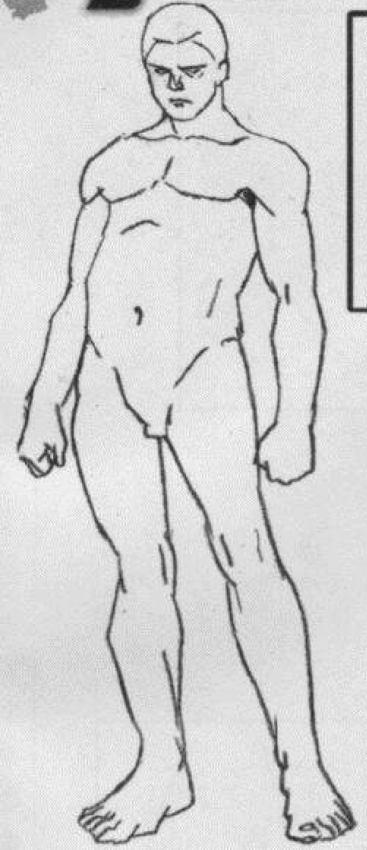




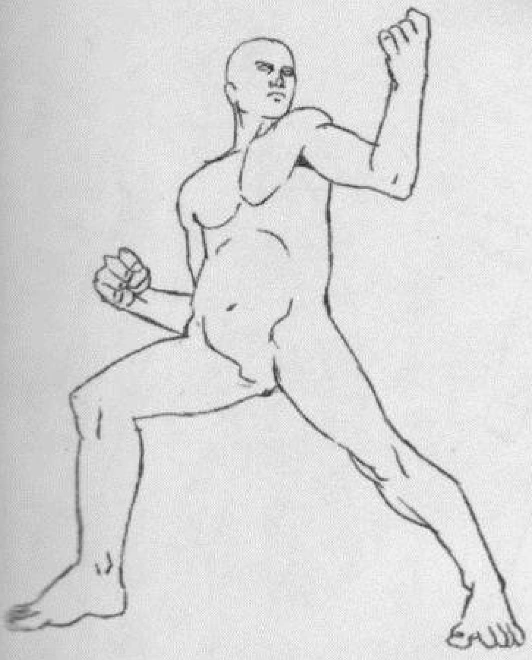


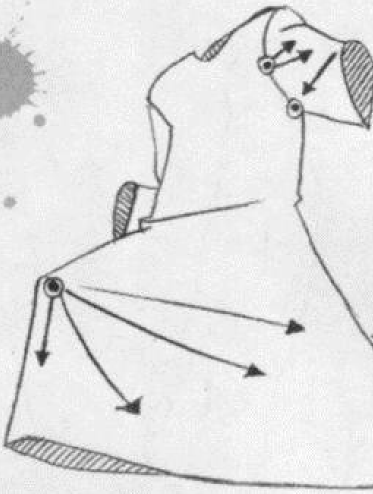


Este tipo de zapatos es común en cuestiones de tipo fantástico, los dibujamos en hechiceros como este pero también los podemos usar en duendes, enanos, trols, plebeyos o en toda suerte de personajes medievales, a partir de una figuras geométricas podemos dibujar este tipo de zapatos, pon especial atención a la forma como dibujamos la punta del zapato.



Una característica común entre los hechiceros es que no tengan un cuerpo atlético, siempre es bueno tratar de variar entre las complexiones y edades de nuestros personajes. Este es el hechicero más básico que hay, una túnica única sin adornos un gorro de pico igualmente sin adornos y zapatos como de tela que terminan en punta, el hechicero desde luego es viejo cosa que su barba hace evidente, su cetro callado o báculo es una especia de rama con forma de interrogación, a partir de este hechicero que es el más elemental creamos todo tipo de variaciones, es decir uno con cinturón con un báculo más impresionante con adornos por todas partes, con barias capas de ropa etc.



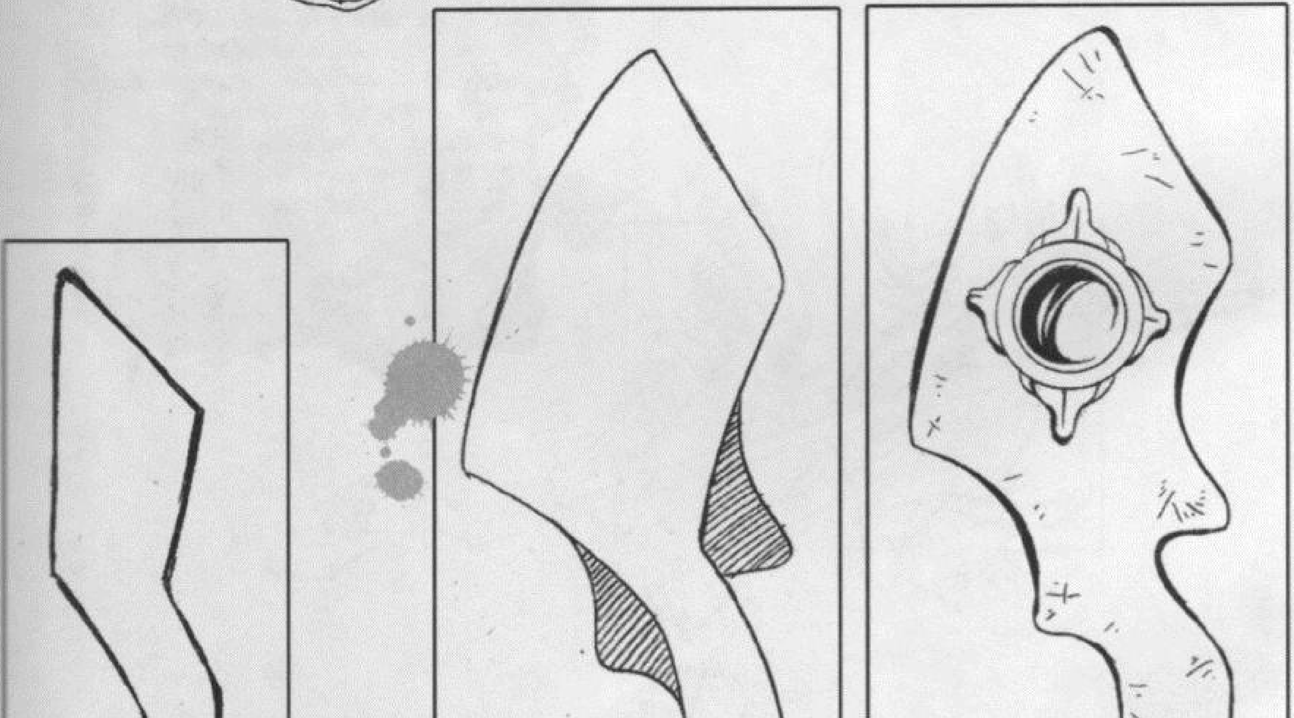


A

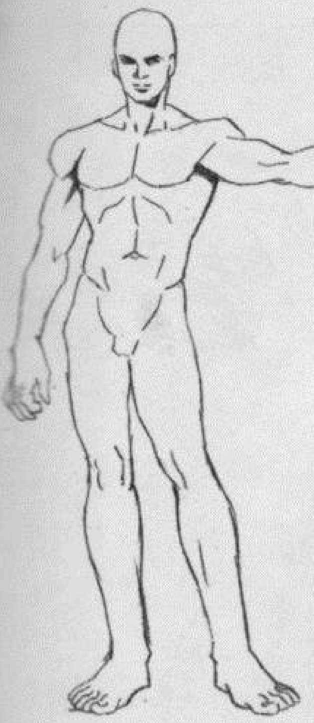
Aunque este hechicero solo tiene una túnica dibujarlo se vuelve más complicado al darle movimiento, como puedes ver se generan bastantes pliegues en la ropa, en la figura A puedes ver los puntos de donde parten los pliegues (de la rodilla, bajo el brazo y en la cintura).

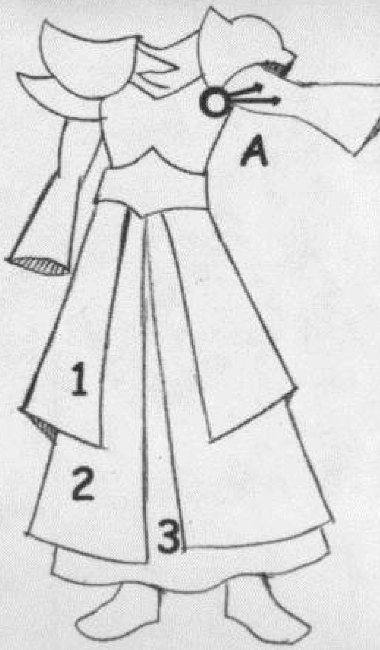
El elemento que nos hace entender a este personaje como un hechicero es el báculo, sin este podría representar a otro personaje, a diferencia del anterior hechicero este tiene muchas capas de ropa, es decir, el turbante que tiene en la cabeza esta aparte de la especia de chaleco que usa, y este chaleco esta por encima de una prenda que usa debajo, también tiene unas mangas que están por encima de la ropa ceñida que tiene en sus brazos, es importante que al dibujar identifiquemos con claridad las diferentes prendas que nuestros personajes llevan sobre si. Observa las pequeñas flechas en la prenda de la cabeza, estas flechas nos dan una idea de la dirección de los pliegues de la tela que se generan en esa zona.

Pon especial atención en todos los detalles que aplicamos en esta figura para terminarla, dibujamos muchos pliegues, pequeños adornos, sombras, costuras en la ropa, todos estos elementos son de mucha importancia, sin ellos una figura carece de realismo, recuerda que siempre dibujamos la figura desnuda antes de colocar la ropa. En la figura A dibujamos la forma básica de un báculo de hechicero, sin embargo esta forma es muy simple, el la figura B torcimos un poco este báculo y simulamos en las áreas sombreadas partes que le añadimos al báculo, ya en C lo dibujamos con todo tipo de detalles.



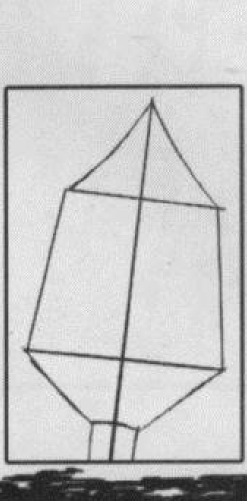
Como lo mencionábamos en la página anterior es muy importante que visualices de manera separada cada uno de los elementos de la ropa y a cada elemento por separado le dibujes sus pliegues, (recuerda que en ediciones anteriores de esta publicación tocamos con amplitud y paciencia este tema). Observa como nuevamente a partir de la figura desnuda dibujamos las formas básicas de la ropa y después de superponer esta ropa sobre del personaje dibujamos la figura en más detalle. Entre más movimiento tenga una figura es más difícil dibujar la ropa y sus pliegues, busca siempre dominar primero las posturas básicas, es decir de pie y de frente.

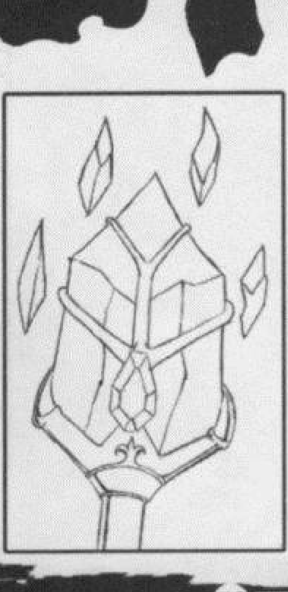


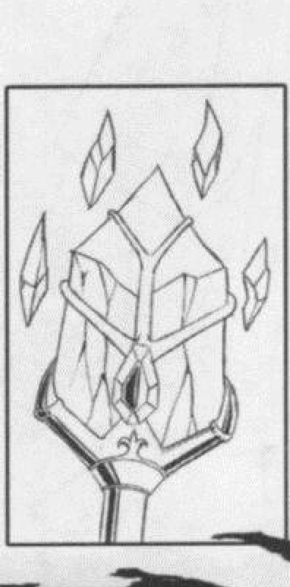


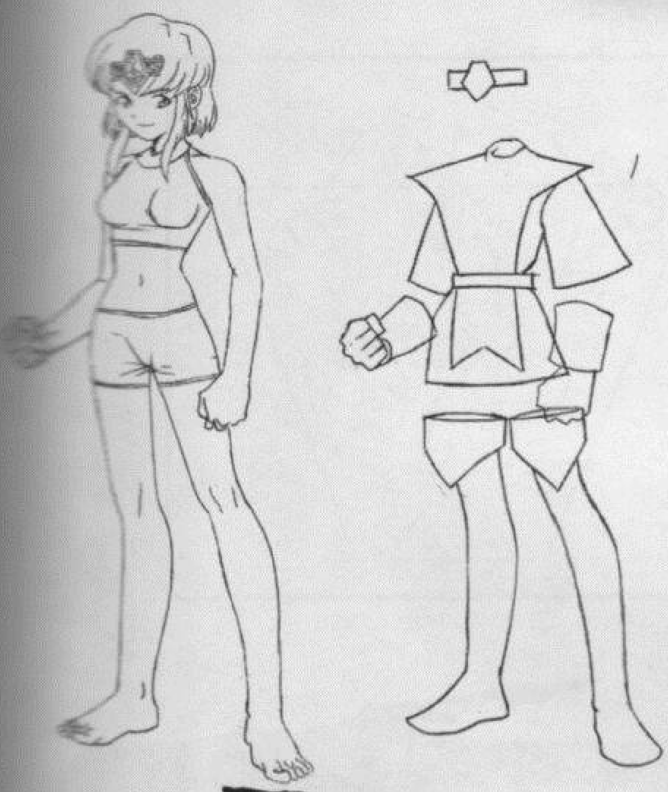
Este hechicero también tiene muchas capas de ropa, en la figura de ropa de la derecha puedes ver tres capas de tela (1,2,3)cada sección debemos verla como independiente. Por otra parte observa en A el punto de resistencia bajo el brazo, a partir de este punto salen los pliegues de la ropa, cuando la ropa esta en descanso (sin movimiento) casi no genera pliegues, pero en este caso por estar el brazo levantado se comienzan a generar pliegues a partir de ese punto.

En la figura 1 dibujamos al hechicero aun sin adornos en la ropa, los adornos pueden ayudar mucho a la apariencia de la ropa, al dibujar adornos en la ropa de este hechicero su ropa parece aumentar de valor, parece ser un mago de más categoría, los adornos los dibujamos usando los principios que vimos en páginas anteriores cuando dibujamos líneas curvas, al báculo de este mago le dibujamos piedras flotando alrededor de la piedra principal (observa los pasos), en un báculo podemos dibujar una gran variedad de formas , podría ser una serpiente, un cráneo un ala de murciélago, una especie de ojo, fuego, en fin, accesorios como estos nos dan mucha tela de donde cortar.

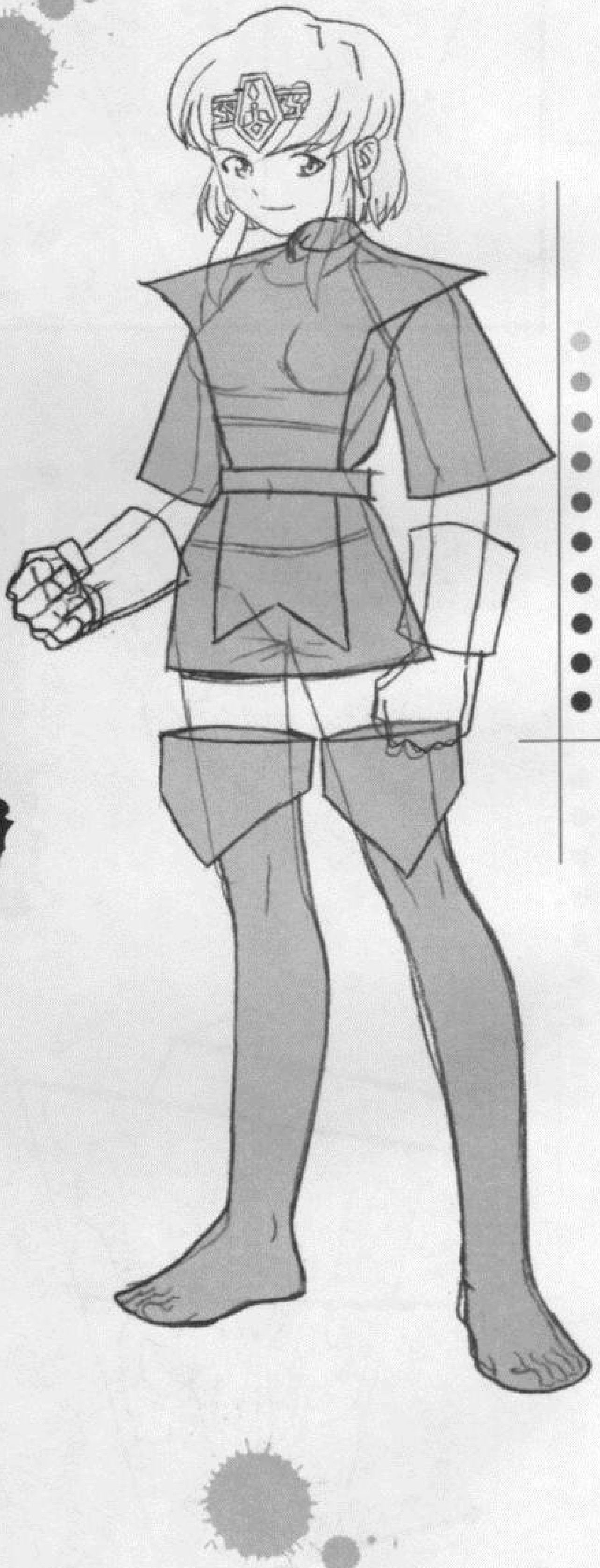


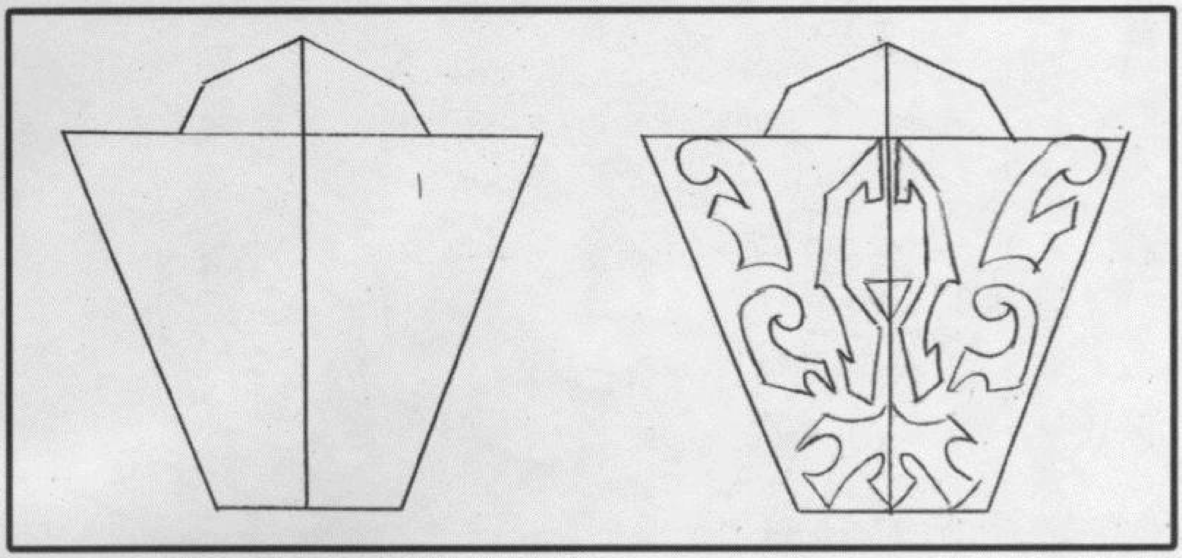


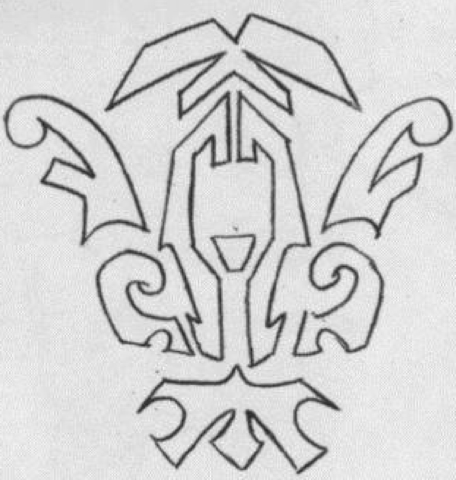




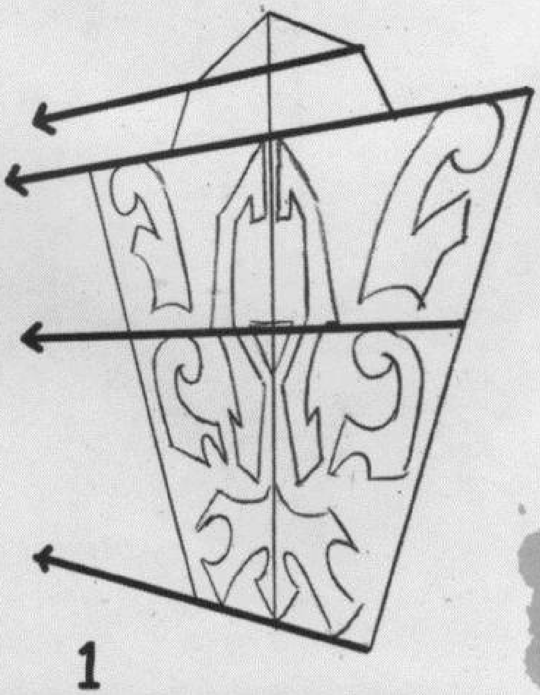
Ahora dibujaremos una hechicera tipo manga, el personaje que aquí dibujamos tiene proporciones y formas muy comunes en el manga, un aspecto muy importante que debes notar en la ropa de tus personajes son las áreas que están ceñidas al cuerpo y las áreas donde la tela no toca al cuerpo sino que se encuentran por así decirlo volando, por ejemplo las mangas se encuentran "volando y son bastante grandes, sin importar en que posición dibujes a esta hechicera las áreas de la ropa que están ceñidas se repetirán y las áreas que están "volando como las mangas o las hombreras del traje también se repetirán.





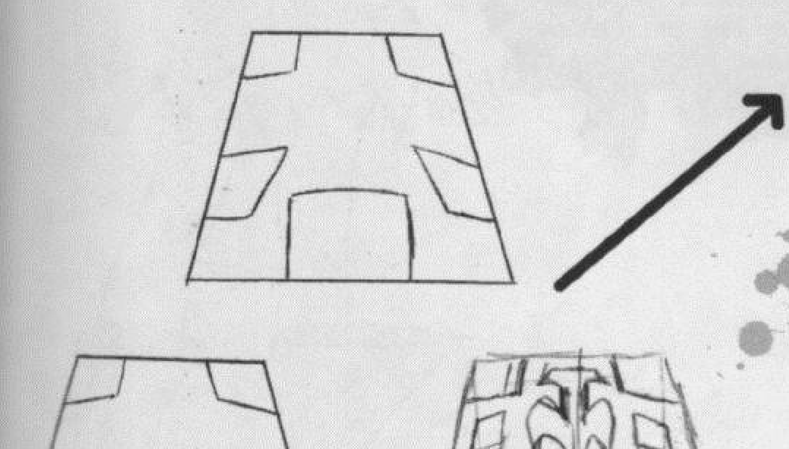


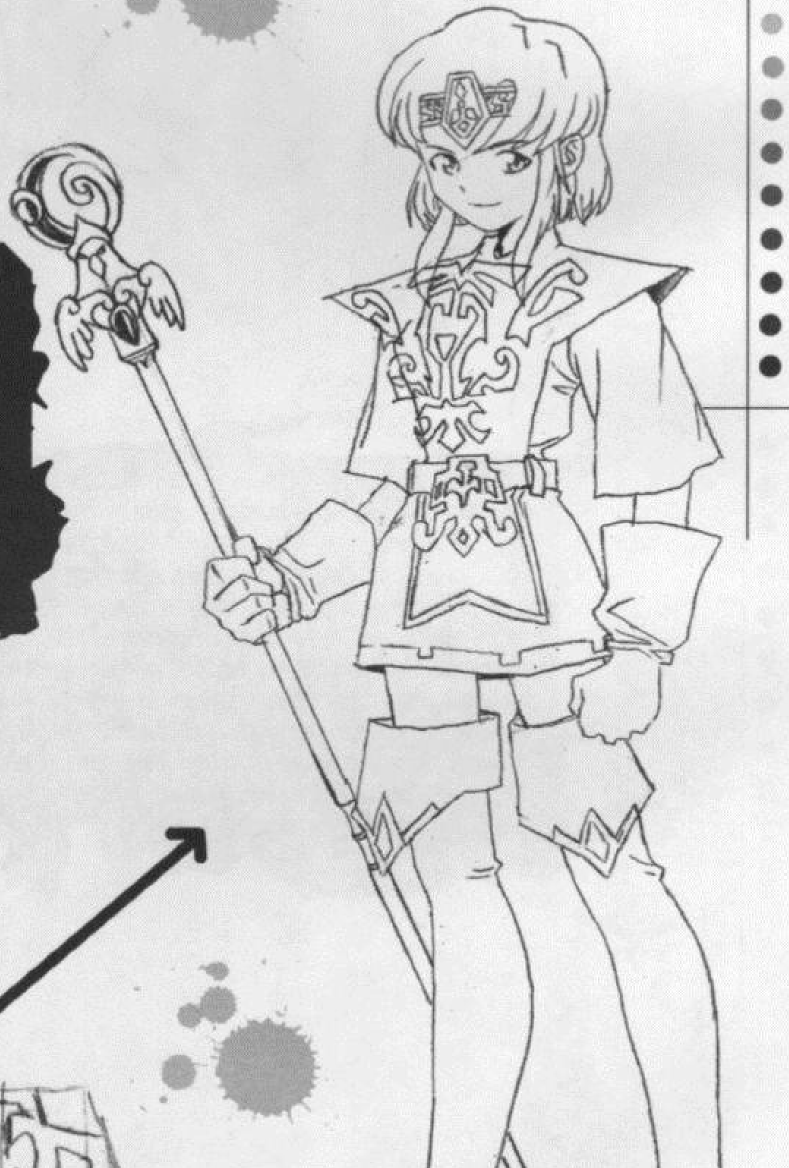
Cuando dibujamos adornos en la ropa debemos ser cuidadosos de diseñarlos con paciencia, más si el personaje tiene cierta importancia, en este caso diseñamos los adornos de la ropa de este personaje, para que estos adornos nos quedaran bien parejos nos ayudamos con figuras geométricas (en la parte de arriba), si nuestro personaje lo movemos en muchas posiciones siempre podemos regresar al diseño original para no equivocarnos. En la figura 1 movimos estos adornos usando perspectiva, las flechas se dirigen hacia un mismo punto, con estas líneas de referencia podemos estar confiados de que los adornos están correctamente dibujados.

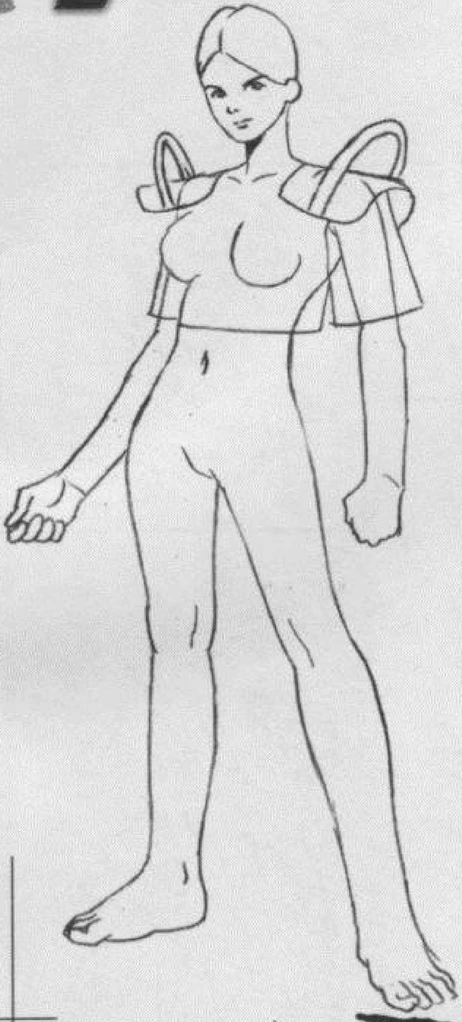


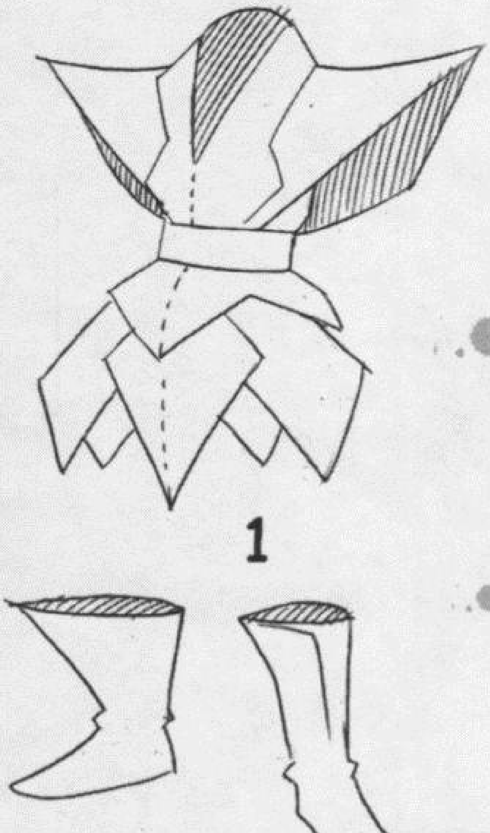
1

Los adornos que hemos estado dibujando tienen la intención de hacer que un dibujo tipo fantástico se vea más fantástico, observa como se ve en el dibujo con y sin adornos, es muy fácil decir cual se v e mejor, además como en la página anterior diseñamos con paciencia estos adornos no se ven improvisados, para el cinturón hicimos un diseño buscando que sea parecido al del pecho. Buscamos que el báculo que porta baya de acuerdo con la personalidad de la hechicera, por eso el báculo tiene unas pequeñas alas y adornos redondeados.





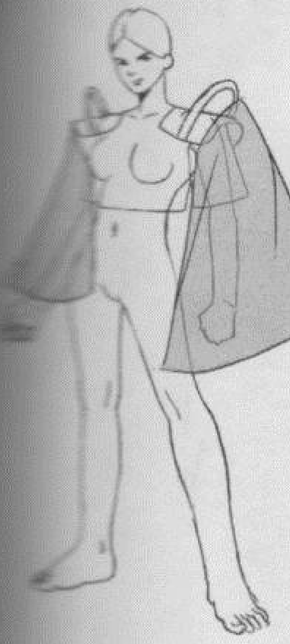




1

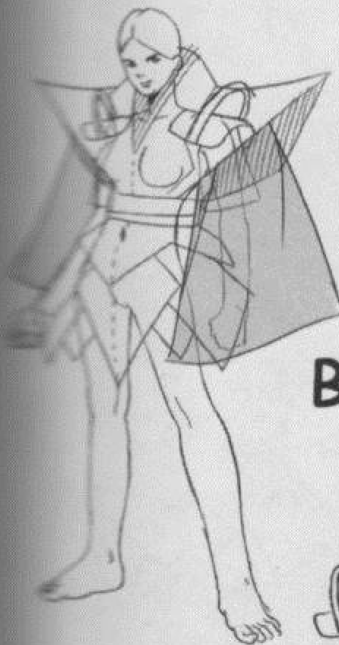
Esta hechicera tendrá muchas capas de ropa las cuales veremos por separado, para comenzar el personaje lleva sobre los hombros una estructura sobra la que se colocará la ropa, la figura 1 es la primera capa de ropa,, observa en la figura 2 como se ve por el momento nuestra hechicera, nota que la ropa no la lleva ceñida a la cintura y que hay muchas áreas de la ropa que están volando, es decir que casi no hay partes de la ropa que le queden ajustadas sino que la ropa aumenta mucho el volumen de esta figura.

2

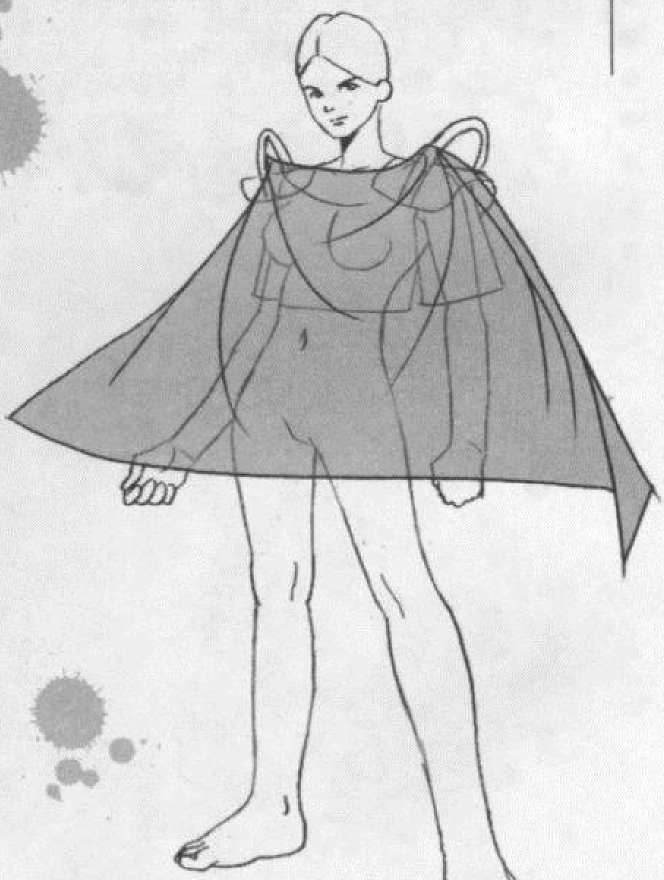


A

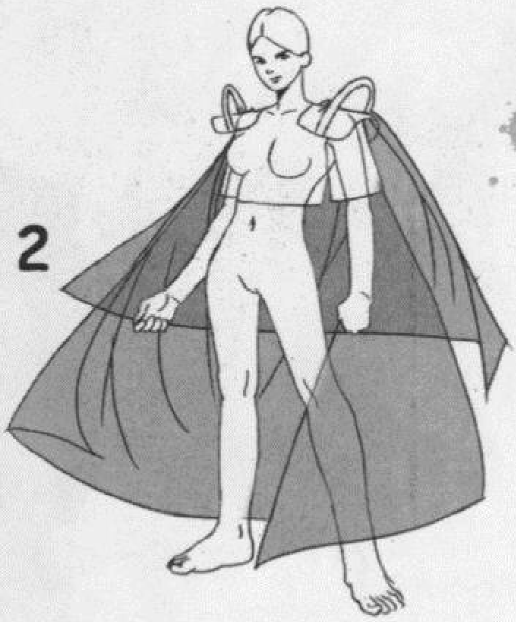
Las mangas (A) son la siguiente capa, una manga es más larga (la que cubre la mano) y la otra es más corta, observa en B como se acoplan estas mangas con la primera capa de ropa, la siguiente prenda es la capa principal (C), solo algunas partes de esta capa serán visibles sin embargo es bueno dibujarla completa, como decíamos anteriormente es bueno visualizar cada parte de la ropa por separado, en D vemos la capa secundaria que esta detrás de la capa principal, el conjunto de todas estas prendas resultara en la ropa de nuestra hechicera.



B



1



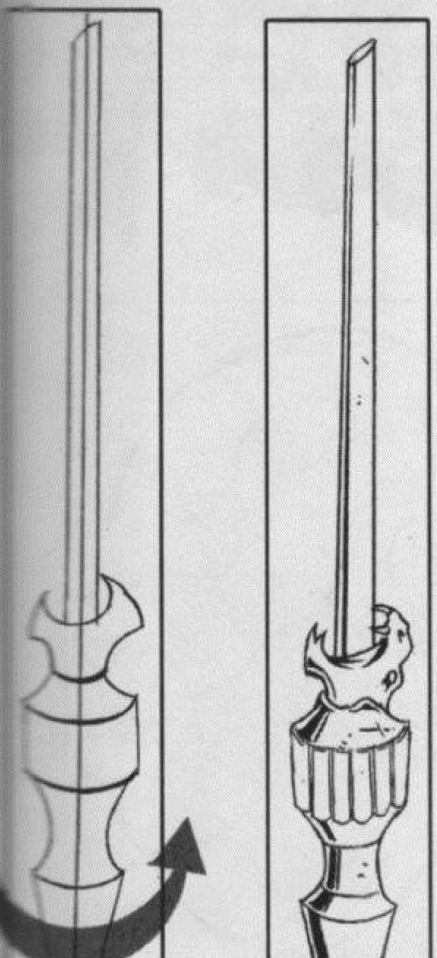
2

En la figura 1 acoplamos ambas capas y en la figura 2 dimos lugar a la figura la cual esta frente a ambas capas, ya en la figura 3 añadimos también las mangas y toda la primera capa de ropa y en la figura 4 podemos ver todas las capas de ropa juntas pero resaltando la figura frente a estas capas de ropa, aunque puede parecer un proceso algo tedioso o largo es conveniente seguir estos pasos para comprender y dibujar la ropa, en muchas ocasiones los caminos que parecen ser más largos terminan siendo más cortos, dibujar con orden suele parecer mas tedioso, pero al final termina siendo más fácil porque nos aseguramos de hacer las cosas bien desde el principio.

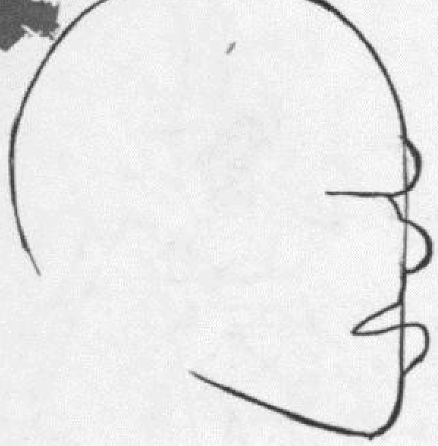
3

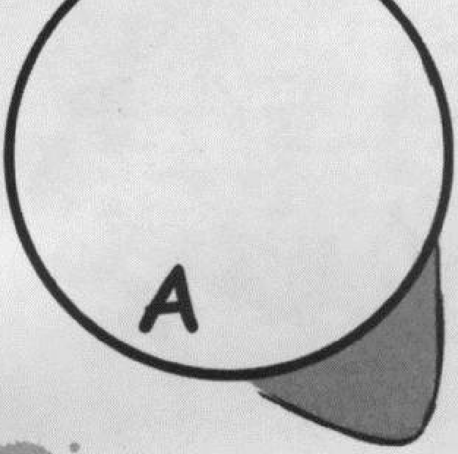
4

Después del proceso dibujamos un boceto en el que tratamos de incluir todo lo que vimos anteriormente, finalmente diseñamos la barita, todas las líneas curvas de la barita tienen la misma dirección y forma, solo varían en el tamaño, estas curvas las indicamos por medio de la flecha gris, al final añadimos un gorro a nuestra hechicera y algunos adornos.



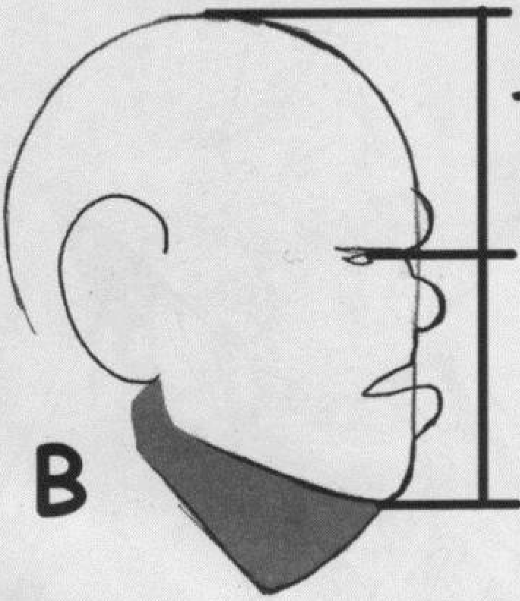
EL TROLL

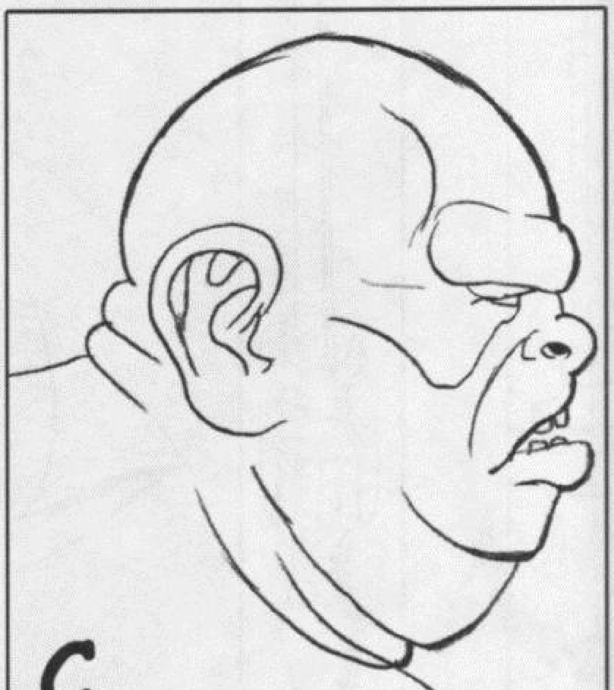


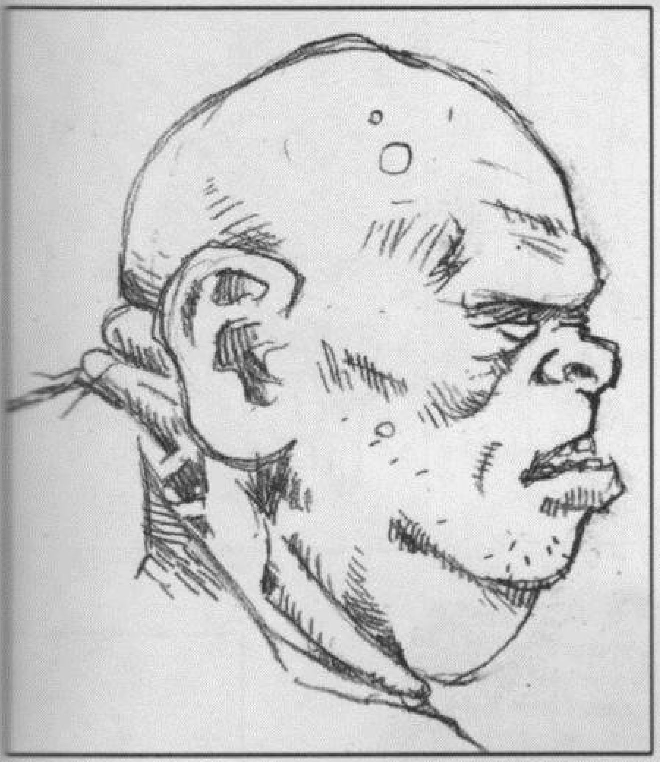


Así como dibujamos dos tipos de enano diferentes (uno más alto y fornido y el otro más regordete) también así podríamos dibujar muchos tipos de trols, sin embargo solo dibujaremos una forma muy común. Primero dibujaremos la cabeza de perfil, comenzamos con un círculo al cual añadimos una sección como lo puedes ver en la figura A, después añadimos algunos rasgos es importante notar que el labio inferior sobresale del superior.

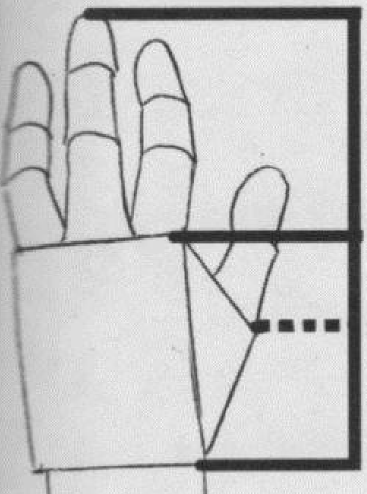
Los ojos están en el centro del rostro como lo puedes ver en la figura B también añadimos aquí una especie de papada (en gris), la oreja es bastante grande. En la figura C añadimos algunos rasgos que serán notables en el rostro.

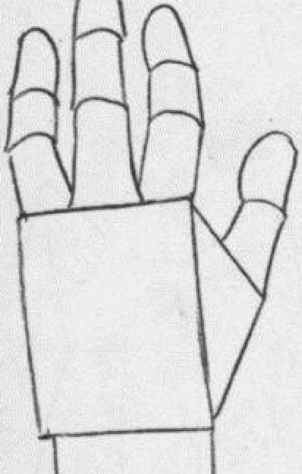


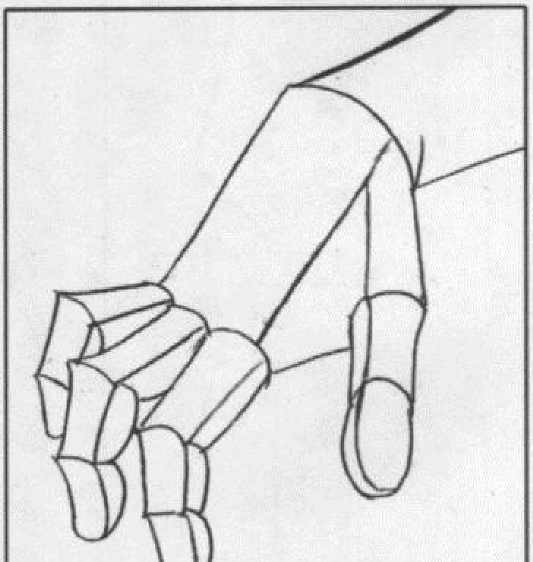


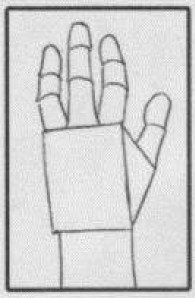


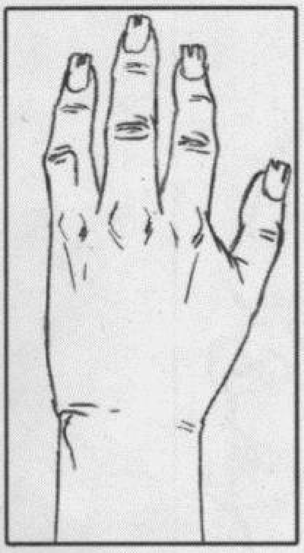
La parte importante del rostro del trol lo vimos en la página anterior, aquí solo detallamos, los detalles de la cabeza como los oídos los ojos etc. Los hemos revisado en ediciones anteriores, las manos tienen proporciones casi normales, es decir, el largo de los dedos es igual al largo del resto de la mano, salvo que solo le dibujamos tras dedos, los cuales son muy gruesos, además dibujaremos las manos de los trols muy grandes. Esta estructura de rectángulos y triángulos que usamos es muy útil y sencilla para dibujar manos.

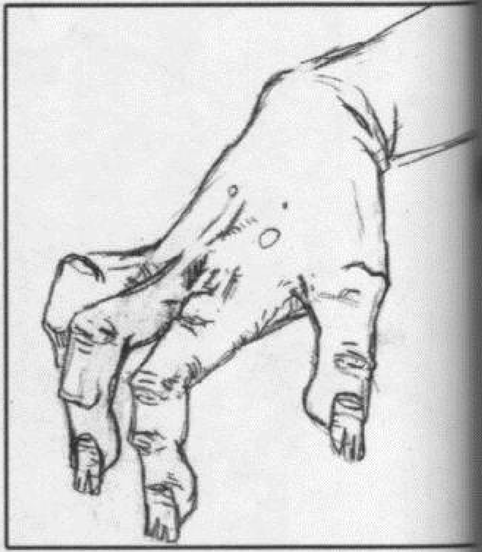


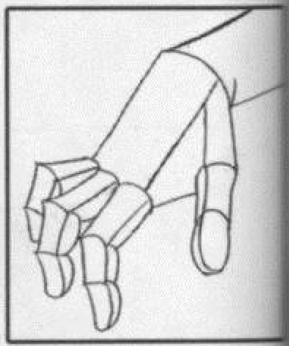






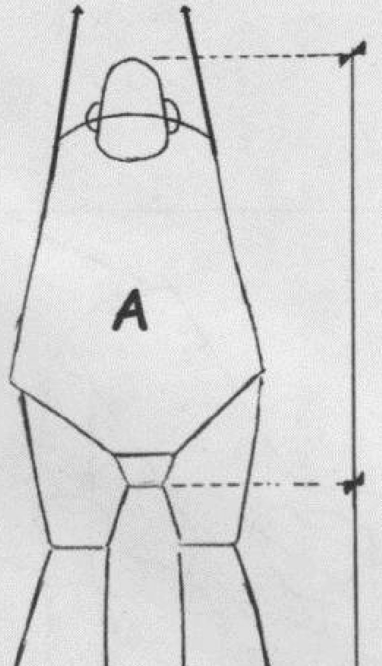


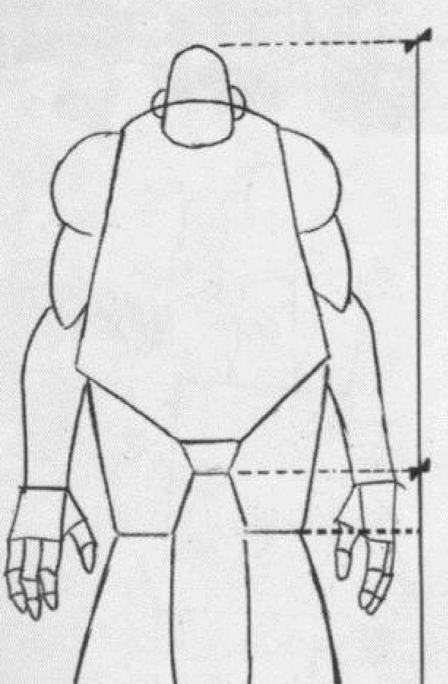


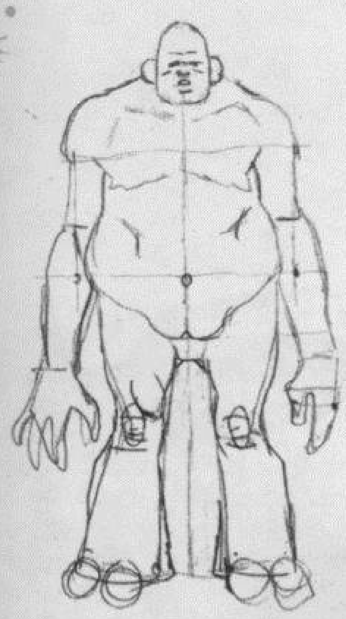


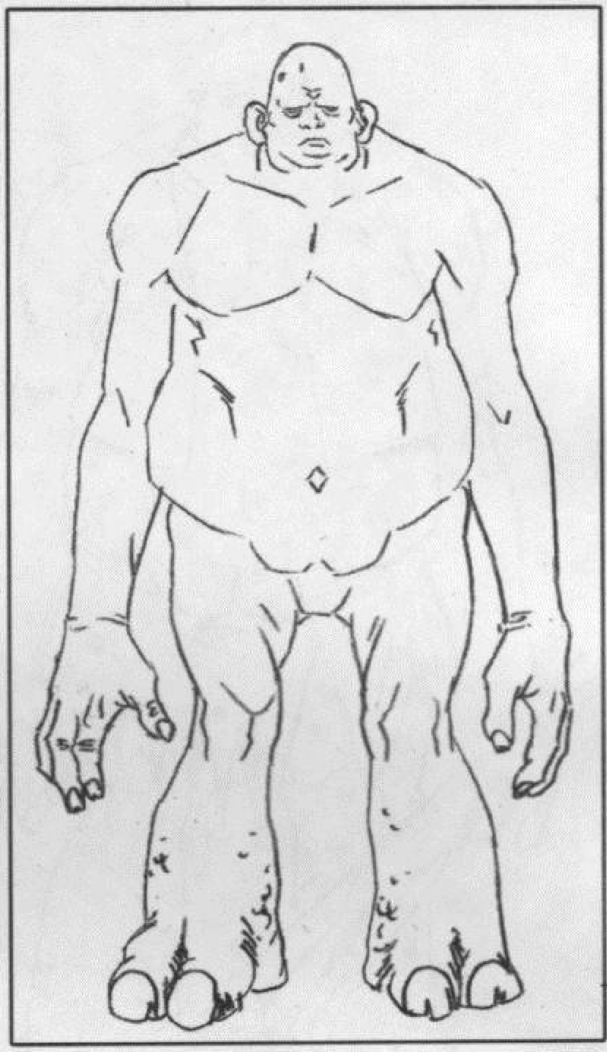
Dibujando algunas líneas (que podrías copiar de tu propia mano) sobre las manos de la página anterior les dotamos de vida, las uñas largas y desgastadas, manchas en la piel, arrugas demasiado marcadas, son características que harán más creible a nuestro trol.

En la figura A dibujamos la forma básica de lo que será l cuerpo del trol, los pies miden una tercera parte del total del cuerpo este se va haciendo ancho conforme se acerca al ombligo, también es importante remarcar que el área de las espinillas es mucho más largo que el área de las rodilla a la cadera, esta cualidad es característica del trol.



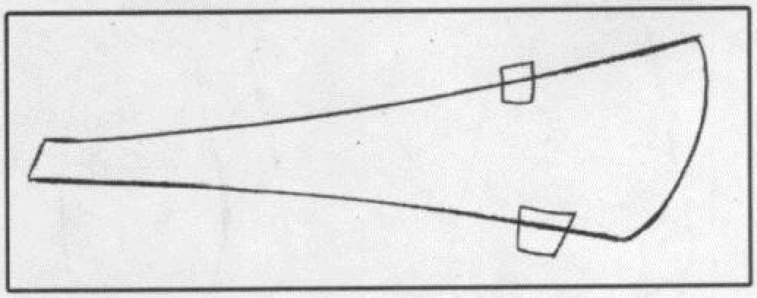


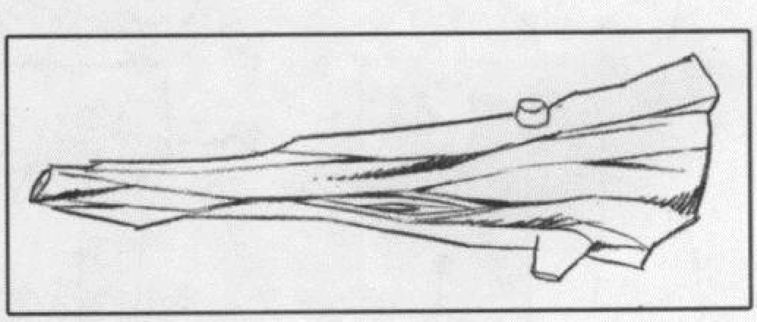


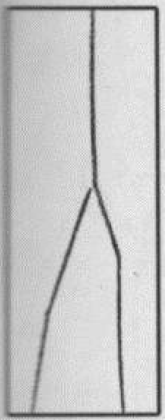


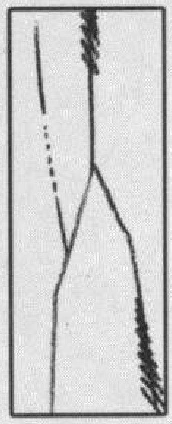
Nota también que las puntas de las manos están por debajo de las rodillas, las características de su cuerpo son como las de un hombre obeso, a los pies solo les dibujamos dos dedos bastante grandes. Como lo hemos mencionado antes si queremos aprender a dibujar algún personaje en particular primero debemos dominar su postura de frente total.

Para dibujar su mazo t5razaremos dentro de el líneas quebradas con formas de "Y" a las cuales les añadimos algunas líneas cruzadas.

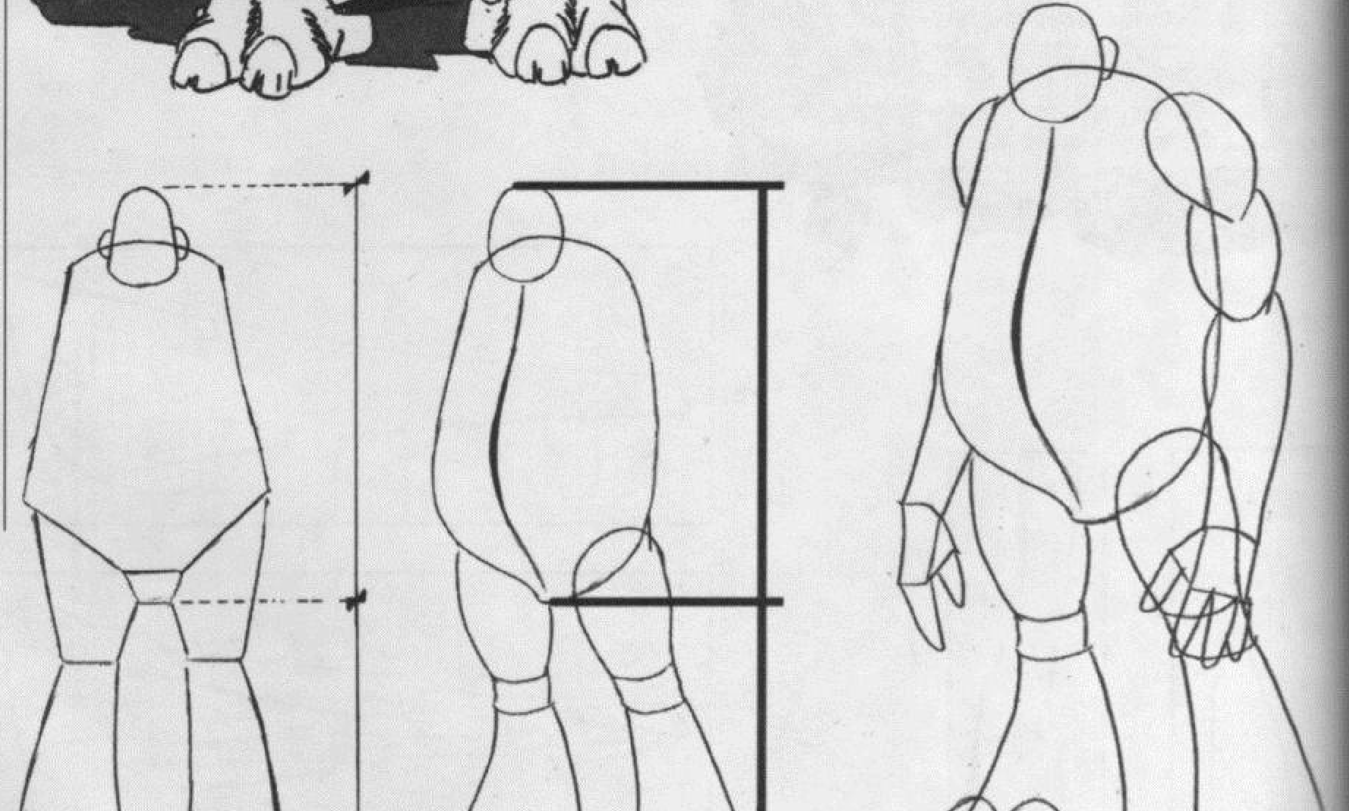


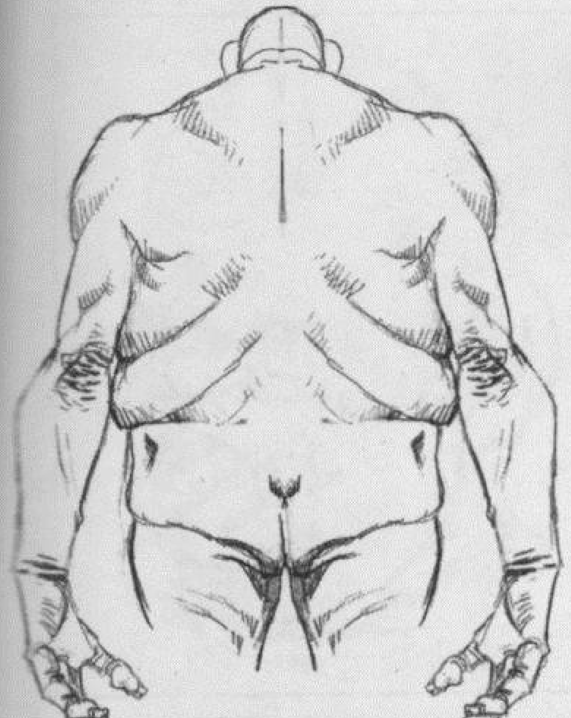






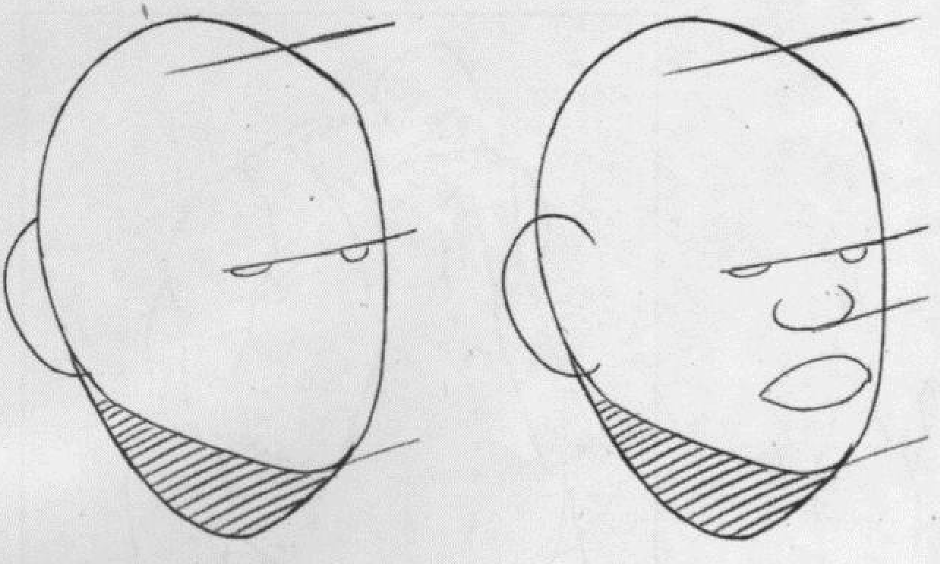
Finalmente añadimos ropa al trol y lo dib
jamos con su mazo. Para dibujar este trol e
una posición de tres cuartos (posición ent
el frente y el perfil) tomamos la estructur
que utilizamos para dibujar al trol de frente
de este modo definimos las formas básicas qu
constituirán a este personaje, pon atención e
detalles como la cabeza la cual entra bastan
dentro del cuerpo, esto da la apariencia deq
se encuentra ligeramente jorobado.



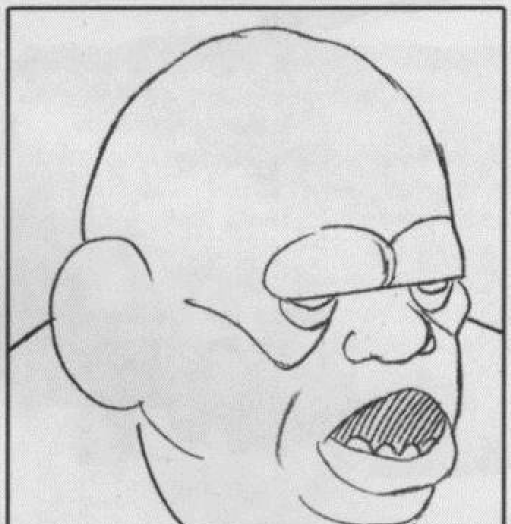


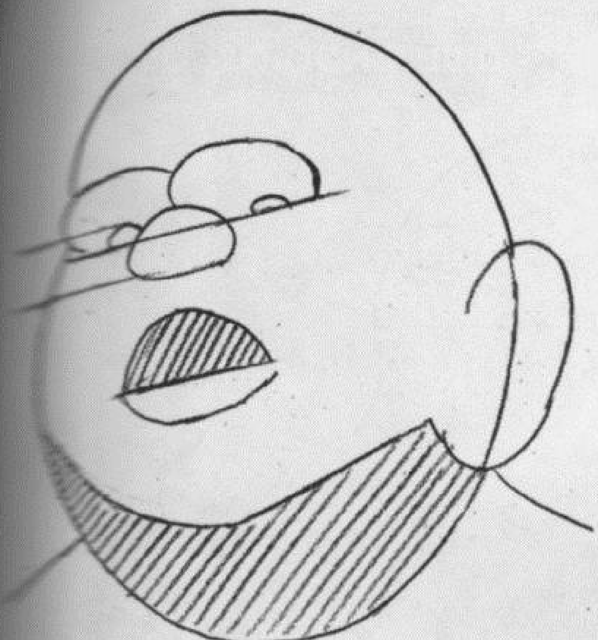
Usando la estructura de la página anterior definimos las formas del cuerpo, para lo que es necesario conocer la anatomía humana, después de esto añadimos la ropa que por cierto debemos de colocarle todas las líneas posibles para que esta ropa luzca desgastada.

Como antes lo mencionamos las formas del cuerpo son como las de un cuerpo obeso, esto se ve claramente en el dibujo del a espalda del trol.

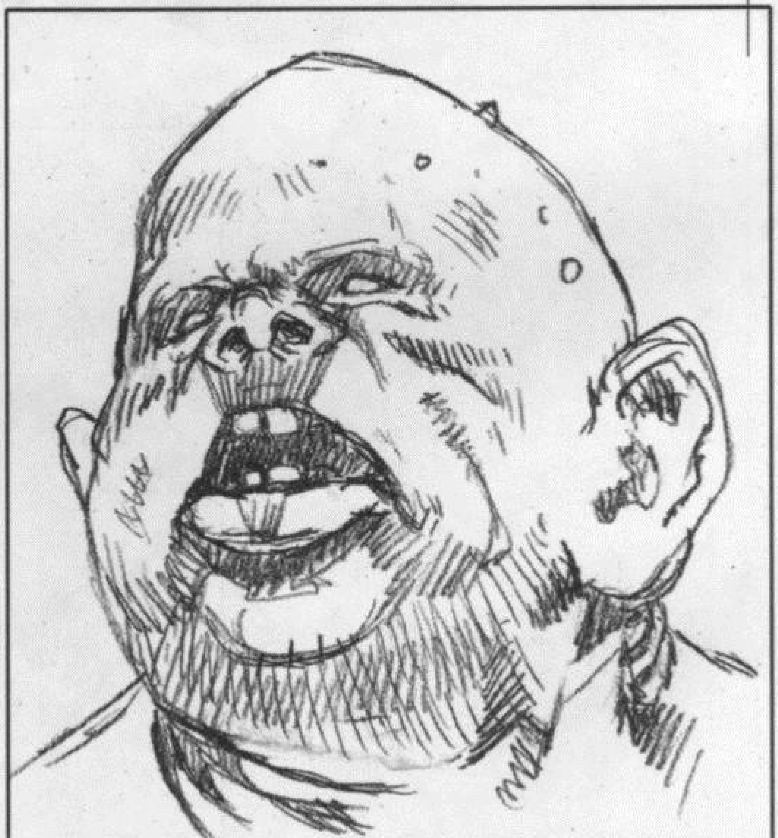


Posiciones de rostro como esta son bastante difíciles de dibujar, es necesario hacerlas muchas veces entes de que nos queden bien, no te desalientes si las cosas no te quedan bien en los primeros intentos, a veces hay que soportar diez o quince fallas para lograr un solo dibujo, las bases del rostro son similares a las del rostro de perfil, los ojos están entre el mentón y la cabeza y a partir del mentón trazamos una sección de lo que será la papada. Al final definimos sombras a base de achurados, tema del cual también hemos hablado en anteriores ediciones.

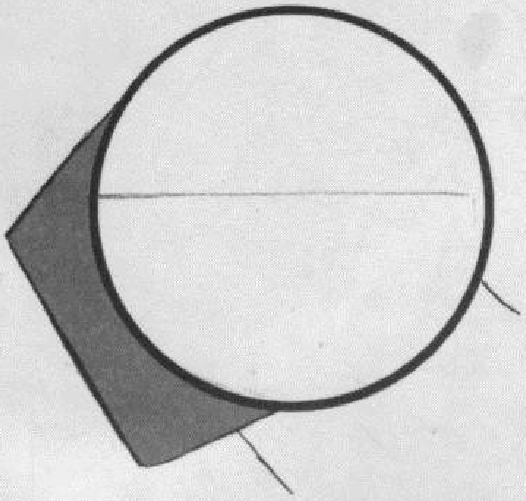




A pesar de que el rostro del trol puede decirse que es feo o desagradable nos puede dar ángulos y formas muy interesantes, como lo mencionamos estos rostros son más difíciles de dibujar pero de ninguna manera imposibles con practica, recuerda dominar primero los rostros base, y sigue los pasos que aquí proponemos.

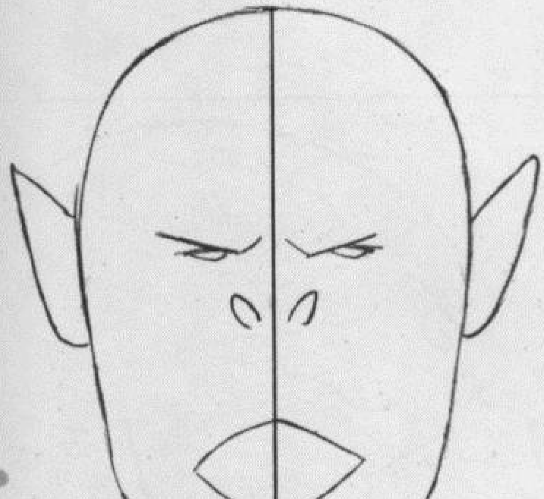


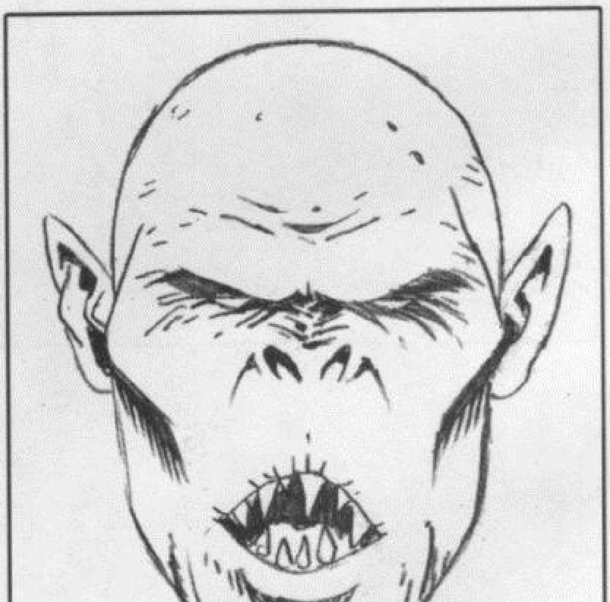
DIBUJANDO ORCOS

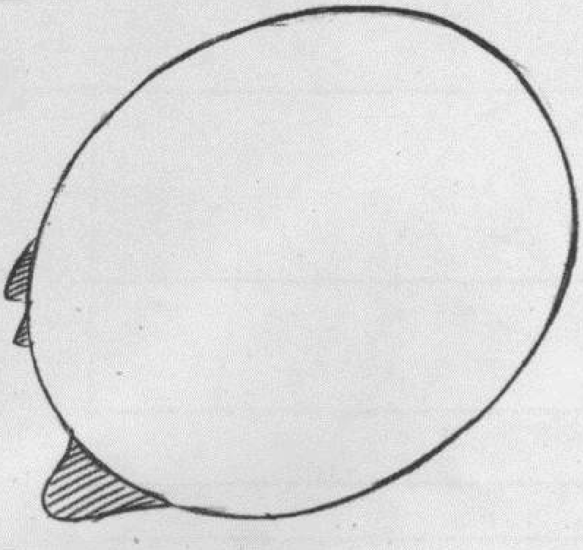


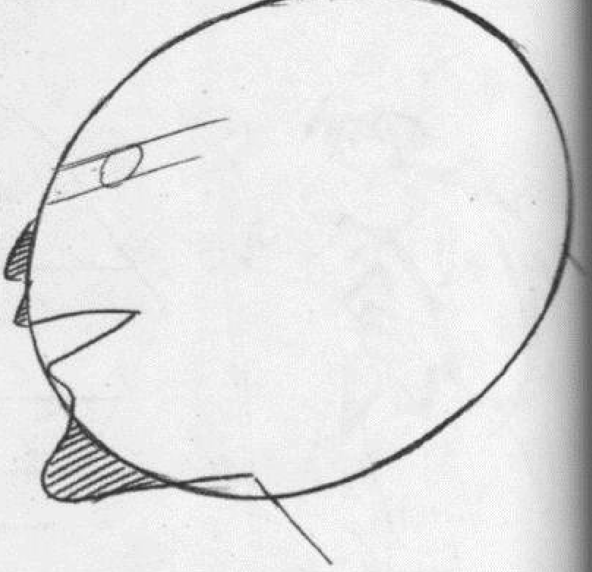
Unos personajes que se han vuelto famosos en el ámbito fantástico son los orcos, estos seres a pesar de su bestial apariencia se han ganado un lugar en la simpatía de mucha gente. El perfil de este orco nos recuerda un poco al perfil de un tiburón, quizá el primer paso para dibujarlos es el más importante, dibujamos un círculo perfecto al cual le añadimos una sección no tan pequeña y bastante angulada como la puedes ver en la figura A, ligeramente por arriba de la mitad del círculo dibujamos el ojo y el principio de la oreja, el resto lo puedes ver por ti mismo.

Usamos las proporciones del perfil para dibujar el rostro de frente de este orco, esta práctica ya es acostumbrada en esta serie de libros, el rostro de este orco visto de frente es delgado, para que un rostro se vea delgado es necesario que la parte de la quijada se más delgada que la parte de arriba de la cabeza.

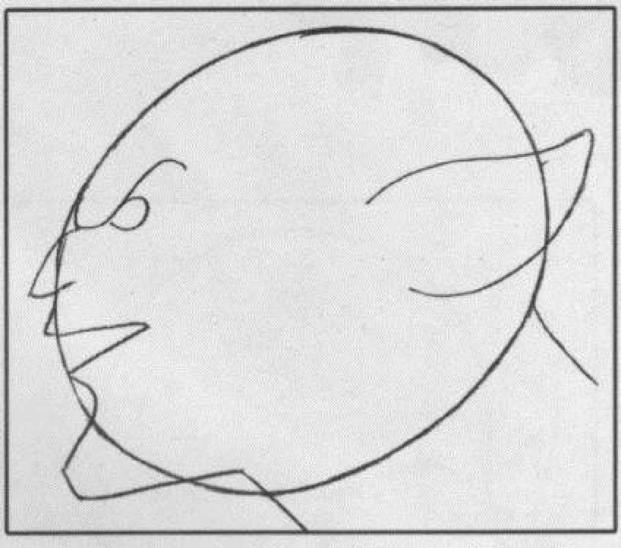


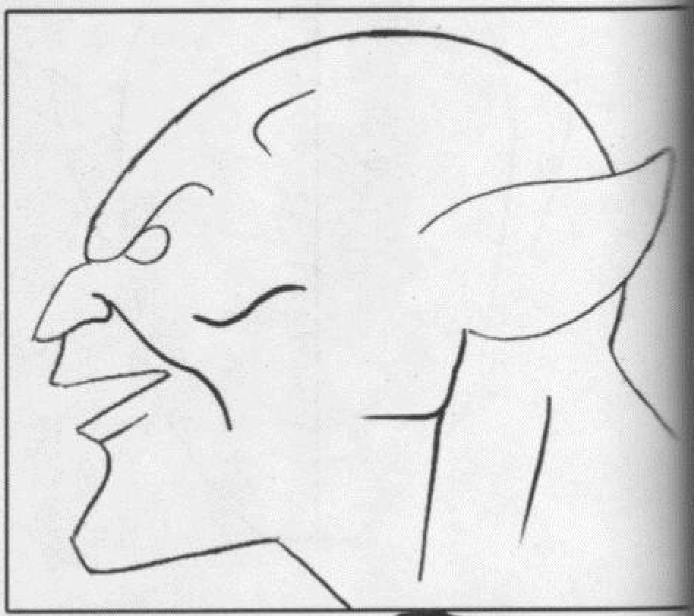






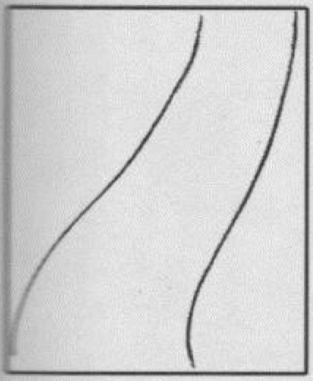
Para dibujar este otro perfil de orco en vez de comenzar con un círculo comenzamos con una elipse de ahí solo hace falta añadir una pequeña sección para la nariz y para el mentón, el cráneo de este orco es bastante pequeño, para esto le dibujaremos los ojos más alto de lo que lo haríamos normalmente, las pequeñas línea que dibujamos en el rostro son líneas o musculares o esqueléticas, son líneas que constantemente se repiten, quizá cuando dibujamos el trol las pudiste ver también.



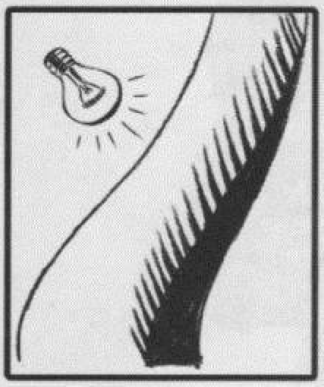


Detallamos a partir de las bases de la página anterior, en personajes como los orcos es frecuente dibujar muchas venas y músculos para que la piel de estos personajes se vea más temible, el cuello de este orco tiene algunas venas remarcadas. Con el procedimiento de la parte de abajo podemos dibujar venas como estas y aplicarlas a otros objetos como ramas de árboles u objetos similares.

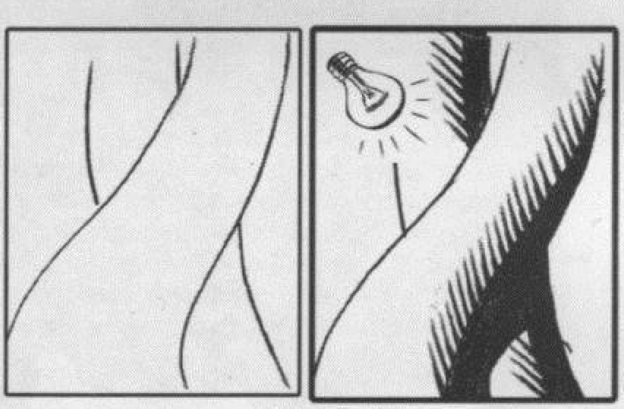
Colocamos una fuente de luz al objeto 1 y esto genera una sombra en la cara del objeto a la cual no le llega la luz (2) con líneas punteadas sugerimos un difuminado, después hacemos lo mismo pero sobre dos objetos (3), y asimismo lo hacemos en figuras más complejas con base a formas como de letra "Y" (4). De este modo podrás dibujar sombras que den la idea de volúmenes musculares.



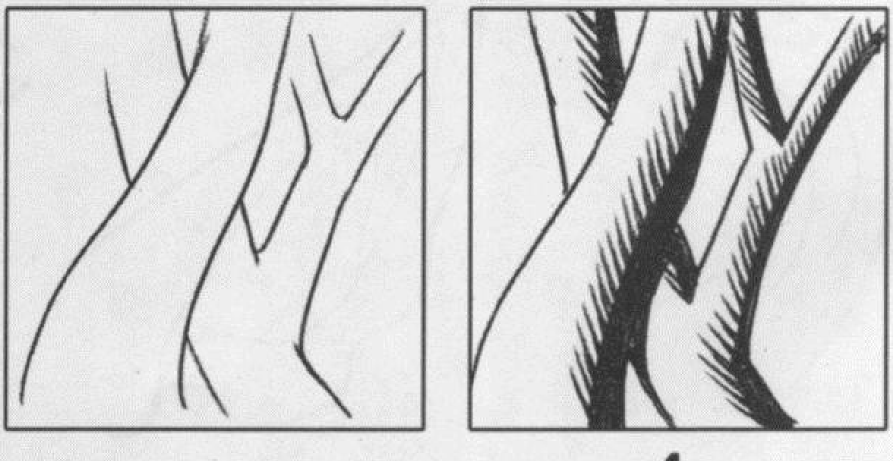
1



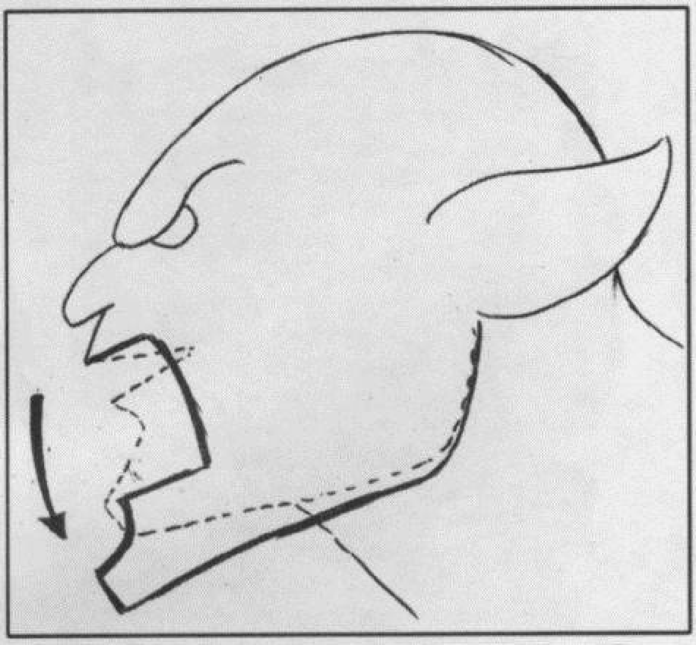
2



3

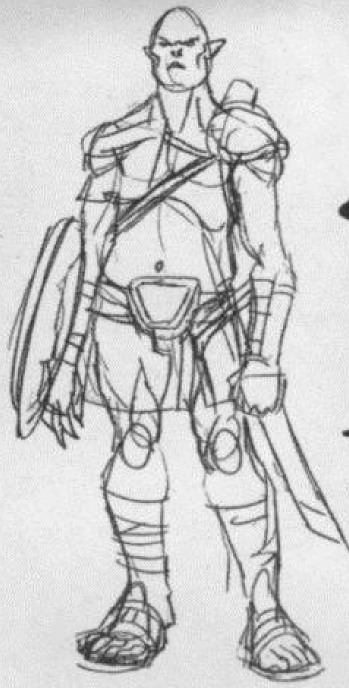


4

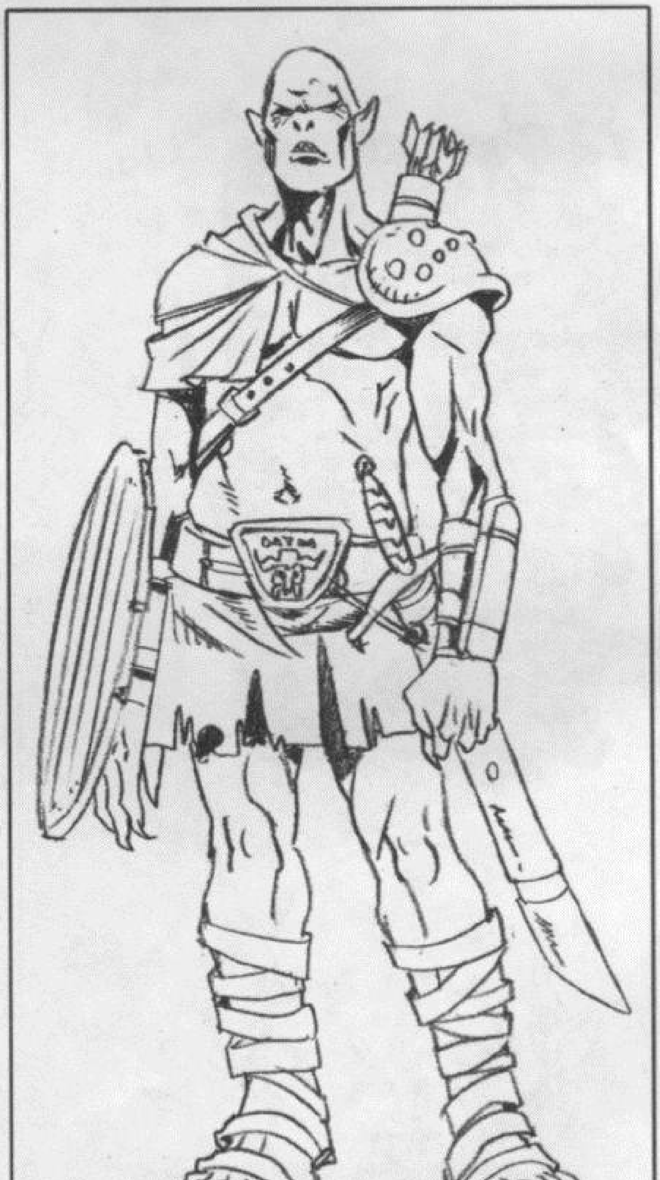


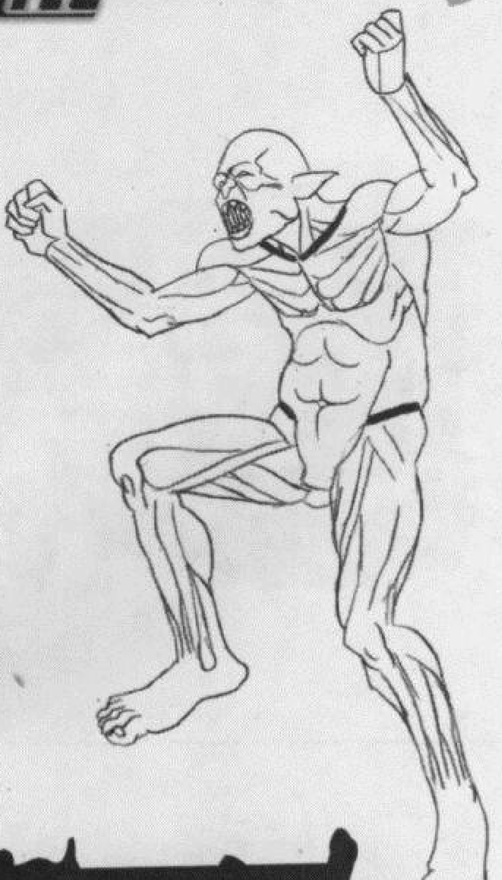
La línea punteada es la forma original de la quijada del orco de la página anterior, observa como se modifica esta quijada al abrirse como se muestra en la ilustración.

Para dibujar correctamente elementos de la cabeza como los oídos es necesario conocer las formas humanas, el oído del humano tiene dentro una forma que perece una "Y", observa como esta forma se repite en la oreja del orco, claro que también hay que añadir todo tipo de líneas para que esta oreja se vea desgastada.

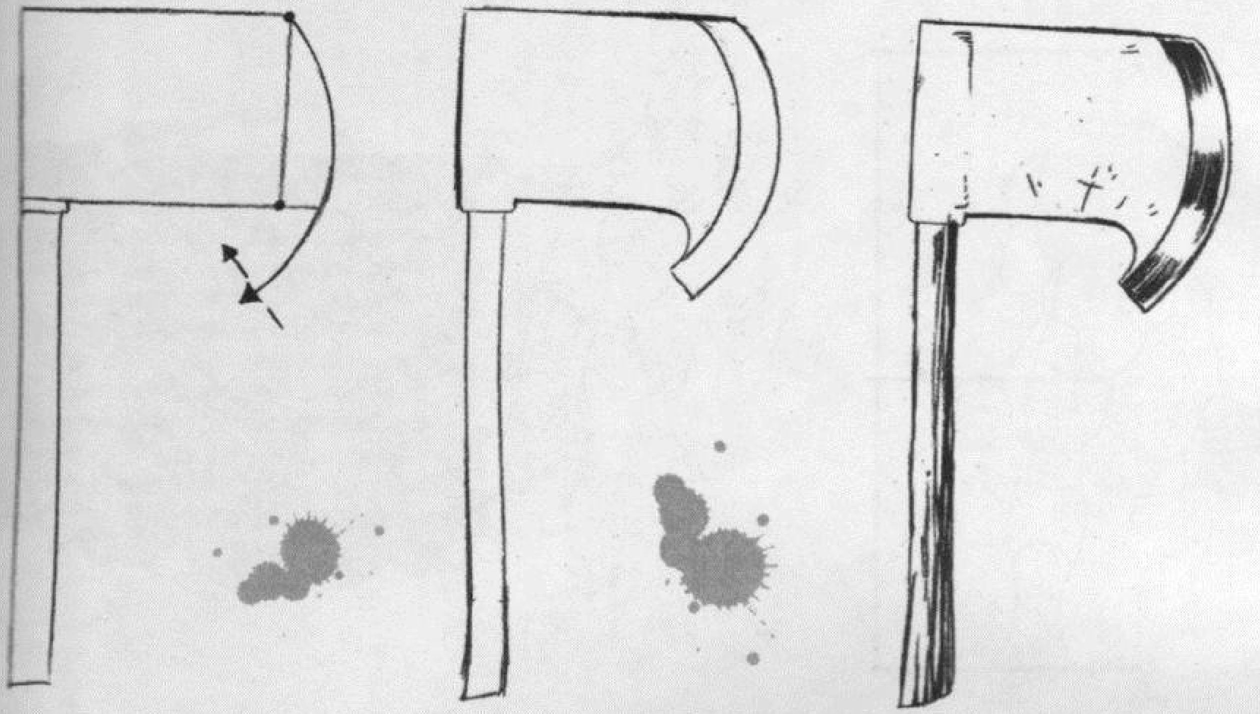


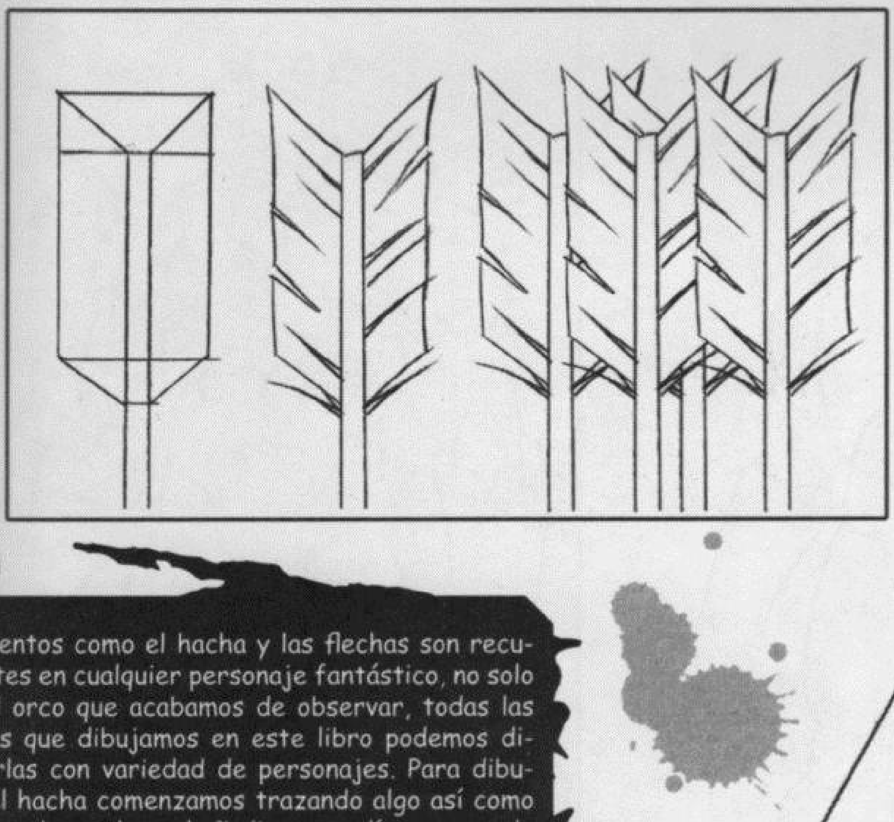
El cuerpo de este orco tiene proporciones casi totalmente humanas, la cabeza es su principal distintivo, dibujamos la estructura muscular para que se entiendan algunas de las líneas que dibujamos en su cuerpo, utilizando este orco como base dibujaremos uno con más movimiento.

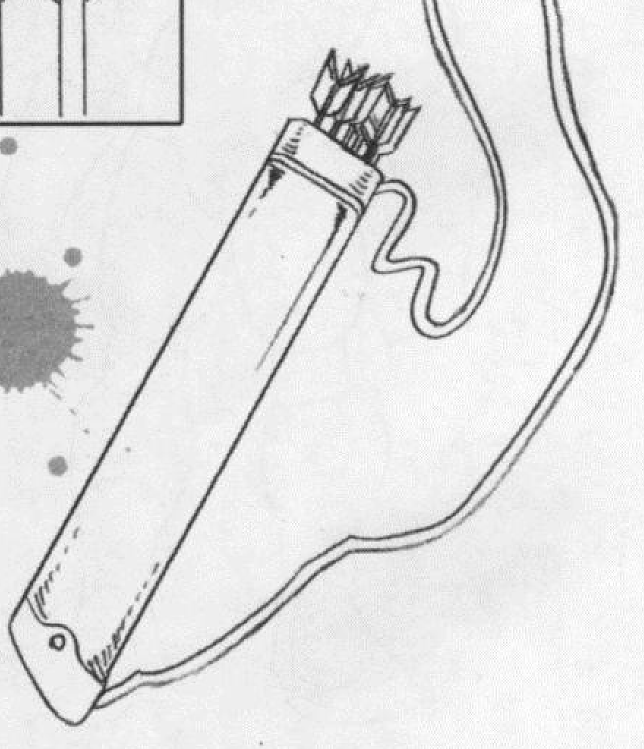




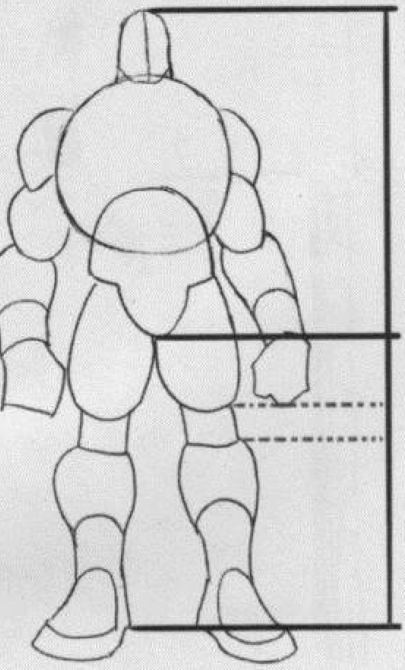
Algo que puede ayudar a que un personaje se vea más elaborado es exagerar la cantidad de elementos que este contenga, en este caso le dibujamos bastantes armas, una espada, un hacha, una lanza, flechas, y su escudo que por cierto esta bastante gastado, usamos el orco de la página anterior pero aquí buscamos mejorarlo añadiendo más elementos, recuerda que a tus dibujos siempre les puedes añadir nuevos elementos para que mejoren de vez en vez que los dibujas.



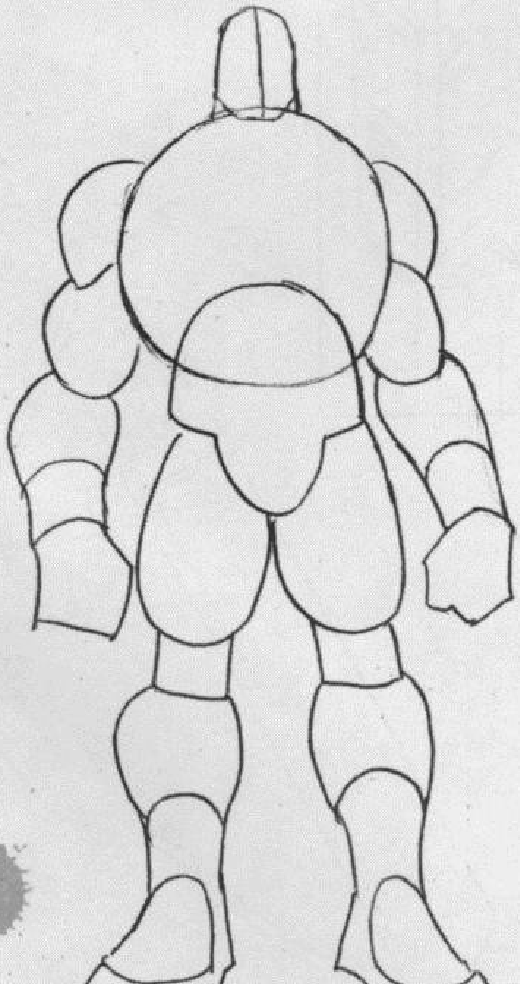


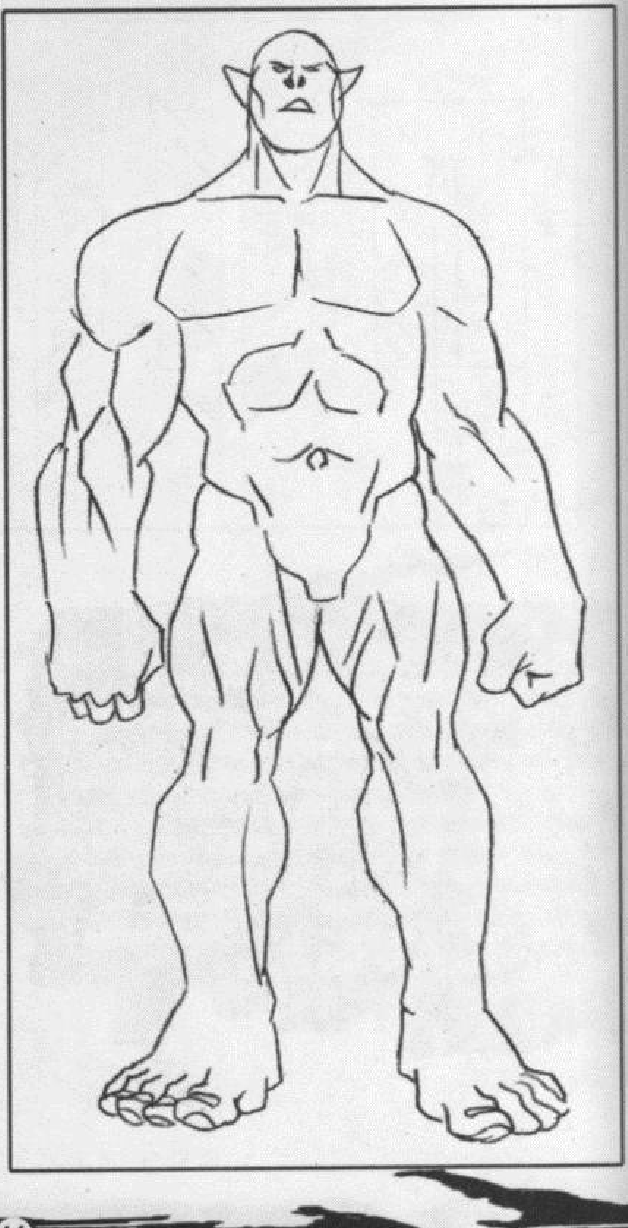


Elementos como el hacha y las flechas son recurrentes en cualquier personaje fantástico, no solo en el orco que acabamos de observar, todas las armas que dibujamos en este libro podemos dibujarlas con variedad de personajes. Para dibujar el hacha comenzamos trazando algo así como una bandera a la cual añadimos una línea curva de este modo sencillo dibujamos la hoja del hacha, la flecha es fácil de dibujar como puedes ver en la ilustración esta se ve más estética cuando la dibujamos junto a más flechas.



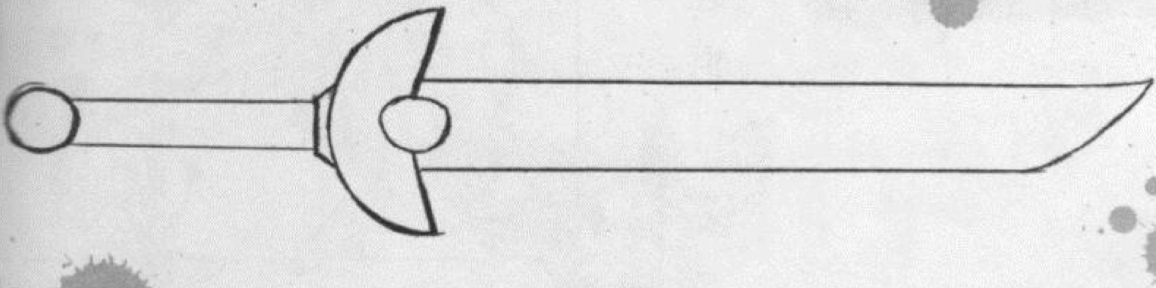
La estructura de este orco es mucho
robusta que en el anterior, esto lo hace
cir más amenazador, los pies miden un p
menos que el resto del cuerpo, la estruct
a base de círculos te puede ser útil para
traer las bases de dibujos o fotografías,
decir, puedes tener la fotografía por ejem
de un físico culturista y encima de este
zar círculos que sigan la forma de los bra
pies su cuerpo y la cabeza, después pue
copiar esos círculos en otra parte y desp
definir los músculos.

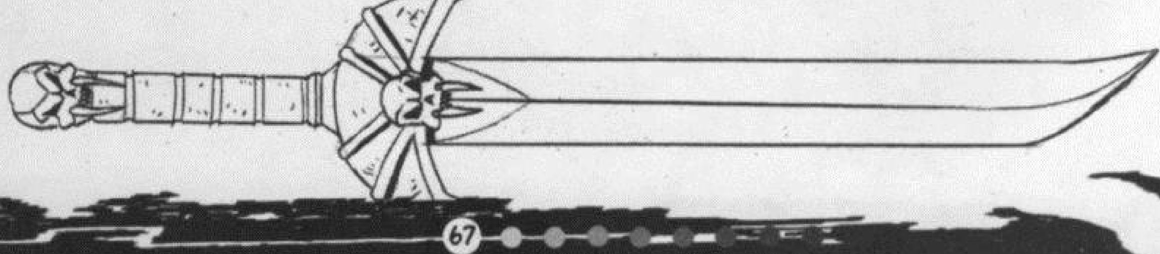


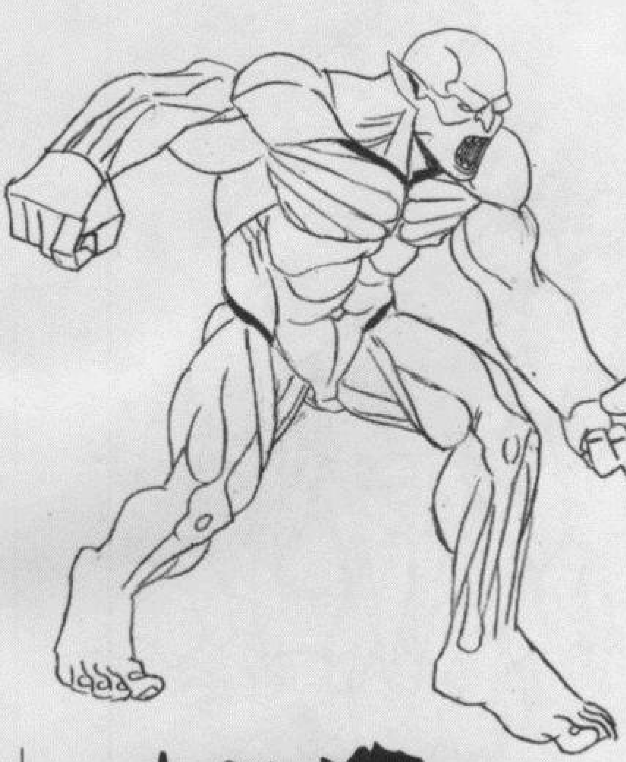


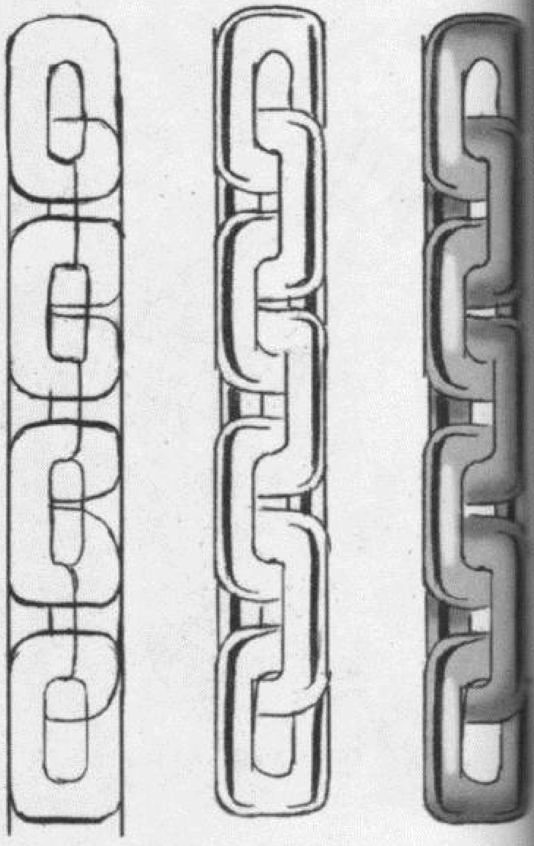
ucho m
hace
un p
structu
para
rafías,
ejemp
este t
s braz
s pued
despu

La ropa de este orco es poca y sencilla, tratamos de colocar picos en todas las partes de su armadura, siempre que algún objeto termina en punta este luce más agresivo. La espada que dibujamos en la parte de abajo es un diseño que pensamos sería adecuado para un personaje como este.

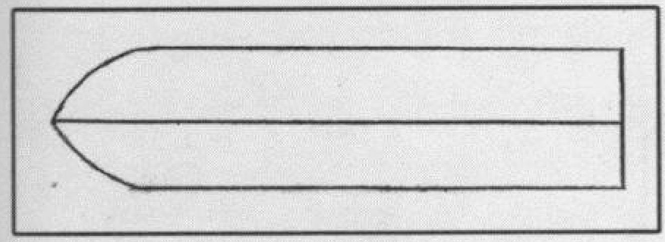




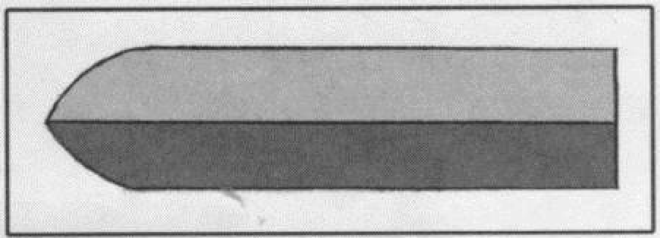


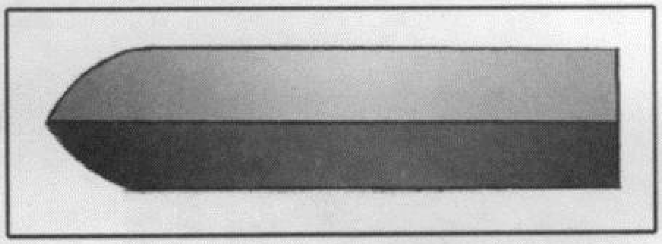


Dibujamos la estructura muscular del orco de la página anterior con un nuevo movimiento, observa la relación entre este y el orco terminado. Elementos como las cadenas son de uso muy recurrente al dibujar personajes fantásticos, dibujar cadenas no es difícil peso pocas personas las dibujan con verdadera paciencia, si dibujas las cadenas eslabón por eslabón siempre serán un elemento que ayude a tu ilustración. Observa el proceso que tomamos en cuenta para dibujar una cadena.

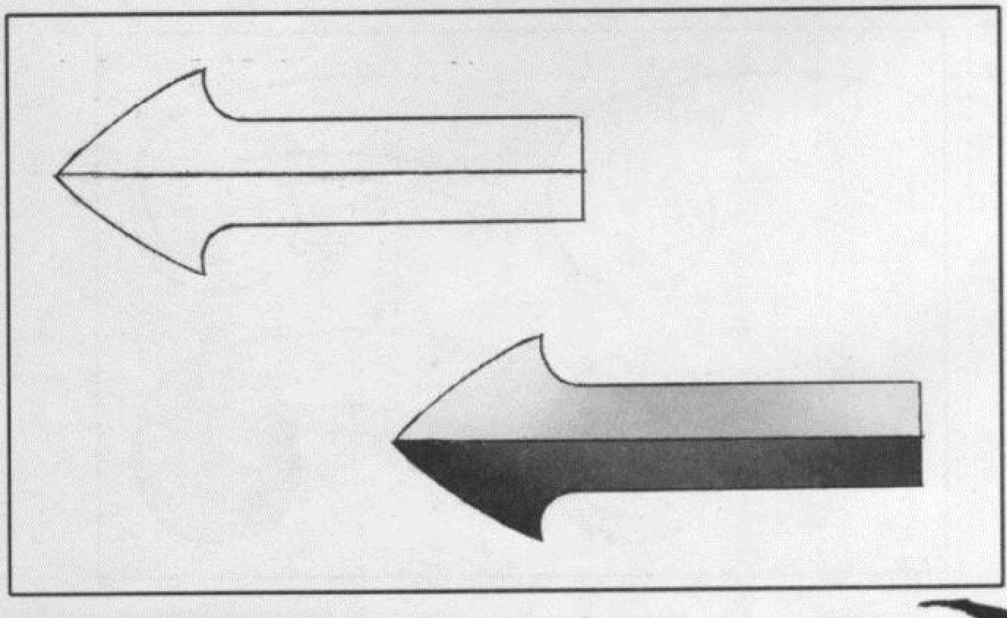


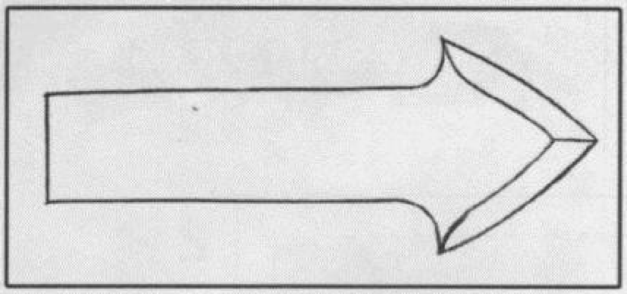
BRILLOS METÁLICOS

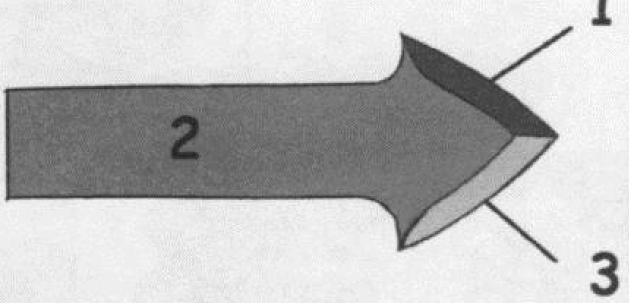




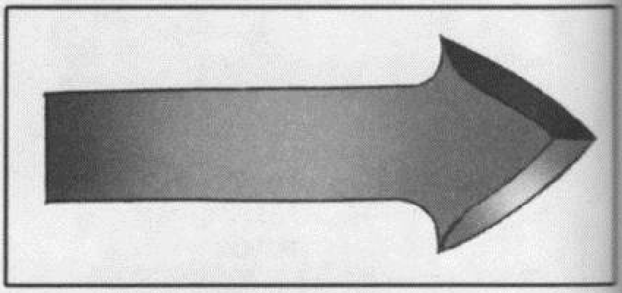
En la figura 1 dibujamos una figura similar a la punta de la hoja de una espada, esta hoja tiene dos lados, un lado al cual lo golpea más la luz y por lo tanto tiene un color claro y lado al cual lo golpea menos la luz y por lo tanto tiene un color más oscuro (2), edemas de que cada lado de esta hoja de espada tiene diferentes tonalidades también se les puede añadir un brillo a lo largo de su trayectoria (3), con este sencillo principio podemos colocar brillos a objetos metálicos, en la flecha de la parte de abajo aplicamos el mismo principio, solo que en este caso colocamos brillos en la punta de la flecha y también en el comienzo de la flecha, este principio te puede ser muy útil.

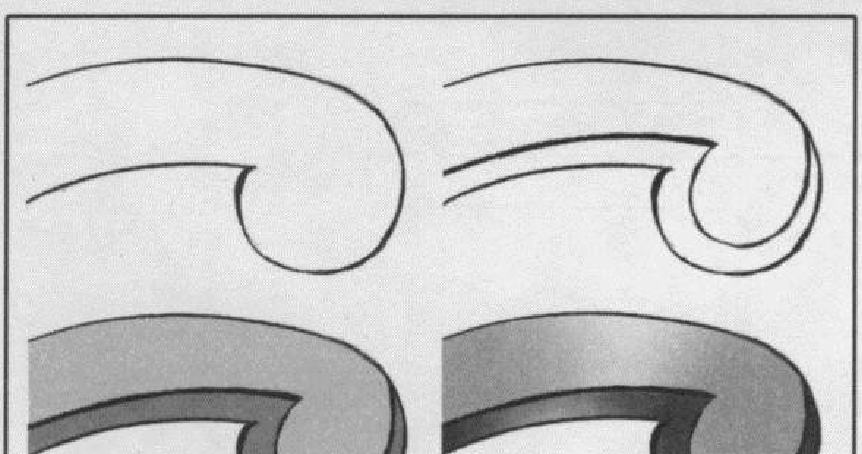


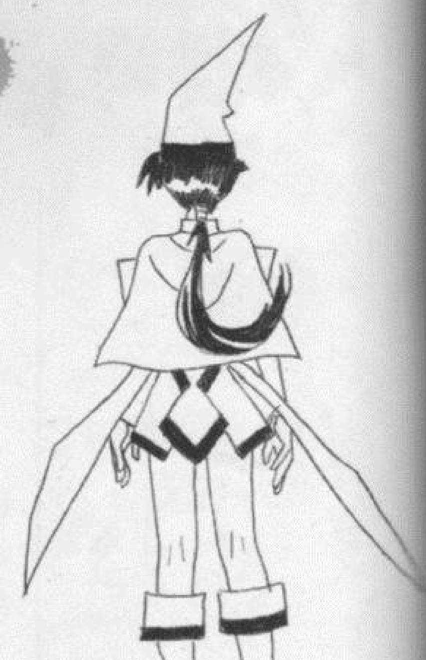


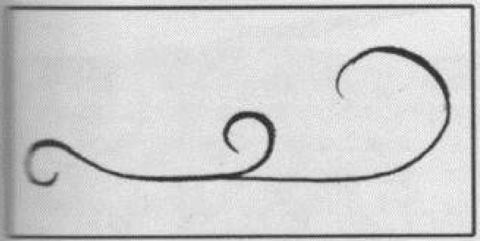


A diferencia de la punta de flecha de la página anterior esta tiene por así decirlo "tres caras" (como lo puedes ver en la figura) cada cara es golpeada por la luz con diferente intensidad, la cara 3 es donde la luz tiene mayor incidencia, mientras que la cara 1 es donde la incidencia de a luz es menor. Después de haber determinado las diferentes tonalidades en cada una de las tres caras de la flecha colocamos pequeños brillos. Observa también como lo hicimos en una figura redondeada como la de la parte de abajo.

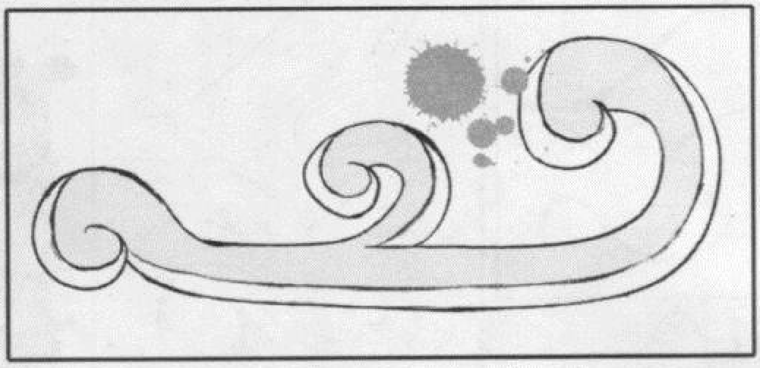




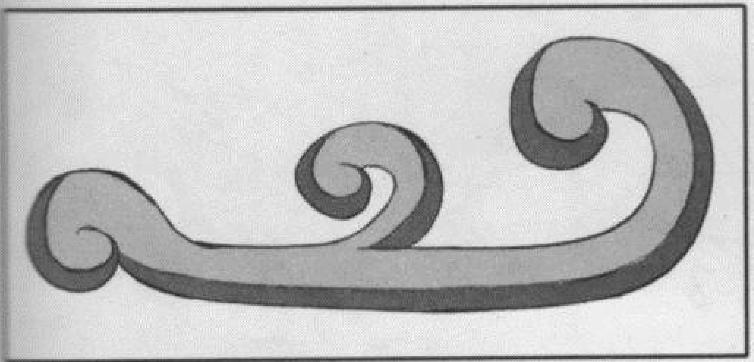




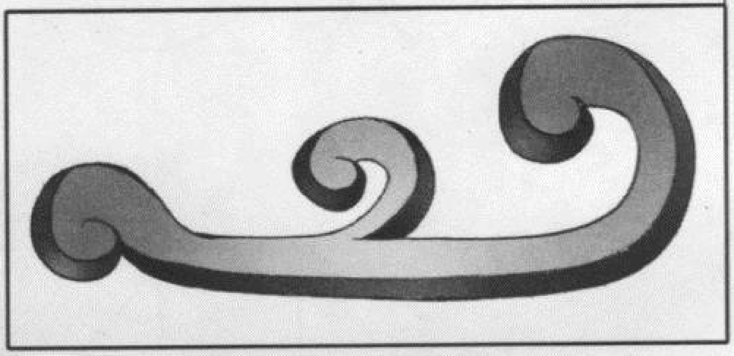
A



B

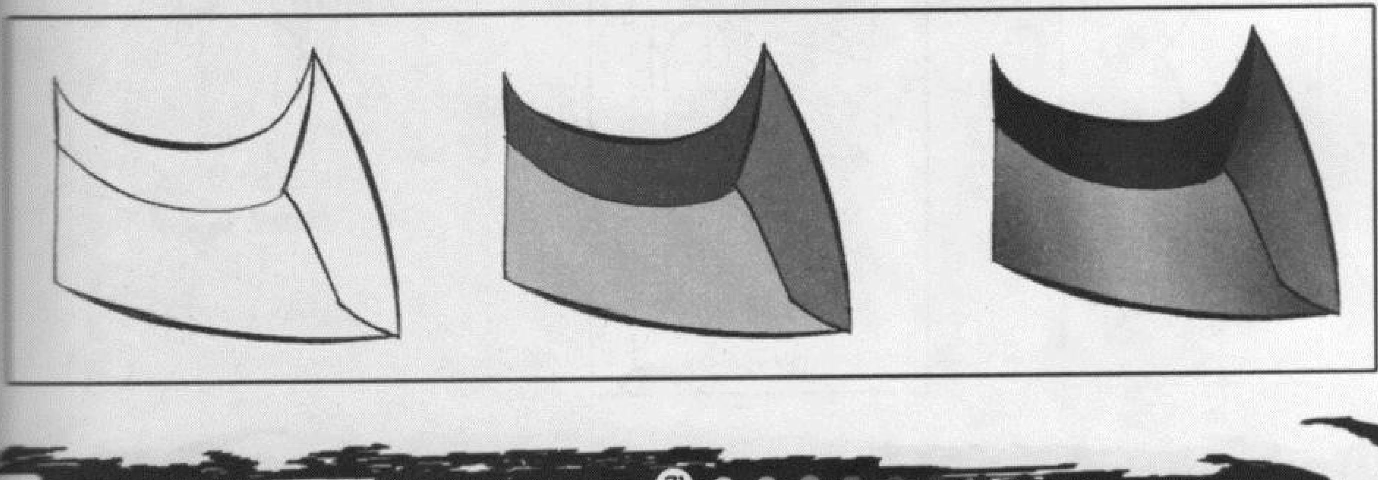


C



Para diseñar adornos para objetos metálicos como armaduras podemos comenzar con líneas muy sencillas como las de la figura A, siguiendo esta sencillas líneas después las dibujamos con formas más tridimensionales, (B), y clocamos grises (C), solo dos tonalidades a las cuales posteriormente colocamos brillos de la manera como lo hemos estado haciendo.

Observa otro ejemplo con tres caras en la parte de abajo.

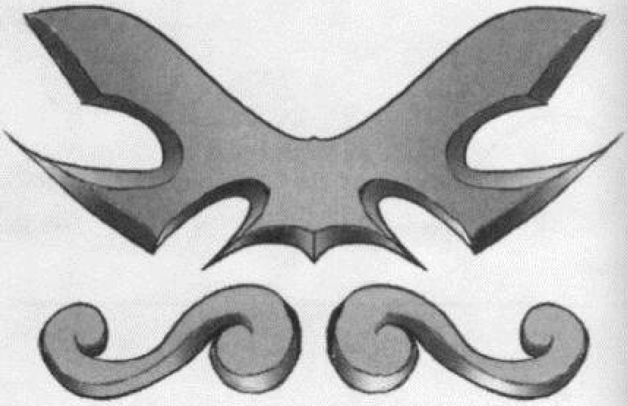


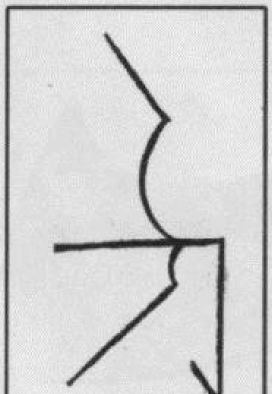
1

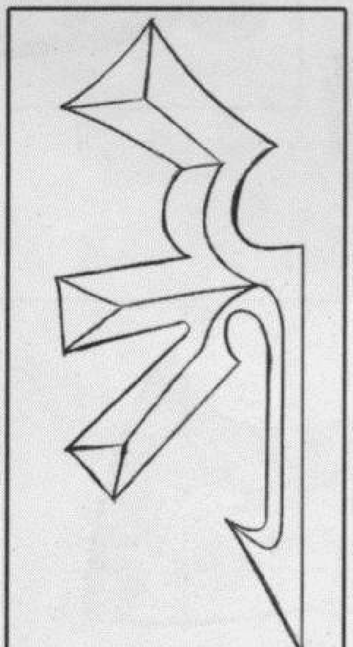
2

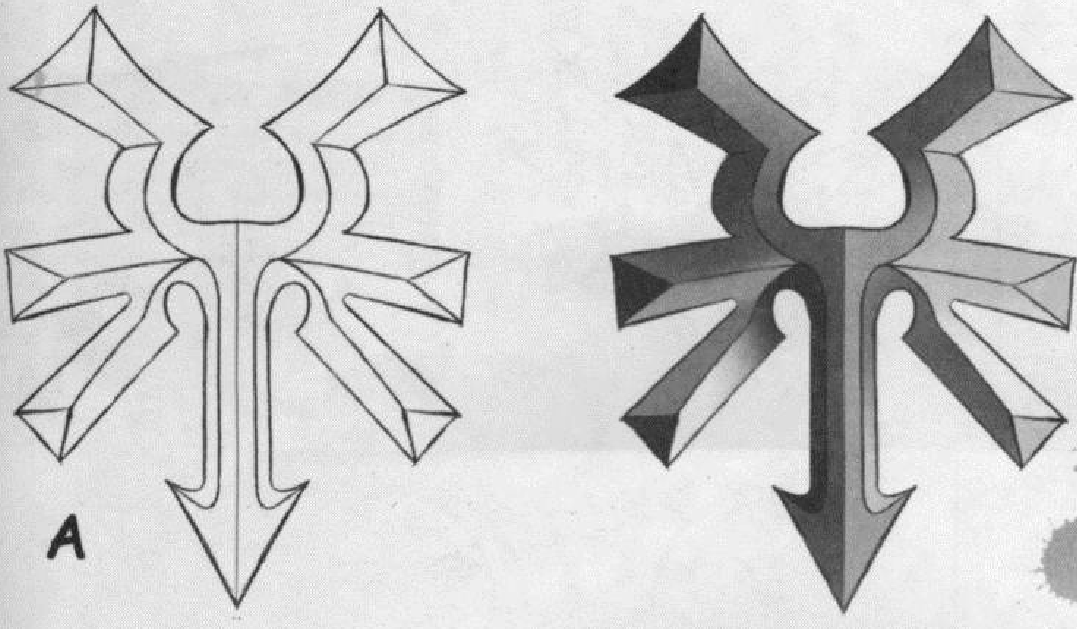
Aplicando lo que hablábamos en la página anterior trazamos unas líneas sencillas pero que nos gusten (1), a estas líneas las reinterpretamos en la figura 2, en esta reinterpretación dibujamos las figuras pensándolas con formas tridimensionales, después duplicamos esta figura como en un espejo (3) y por último colocamos grises como lo hemos estado haciendo. Práctica estos pasos para crear tus propios diseños.

3



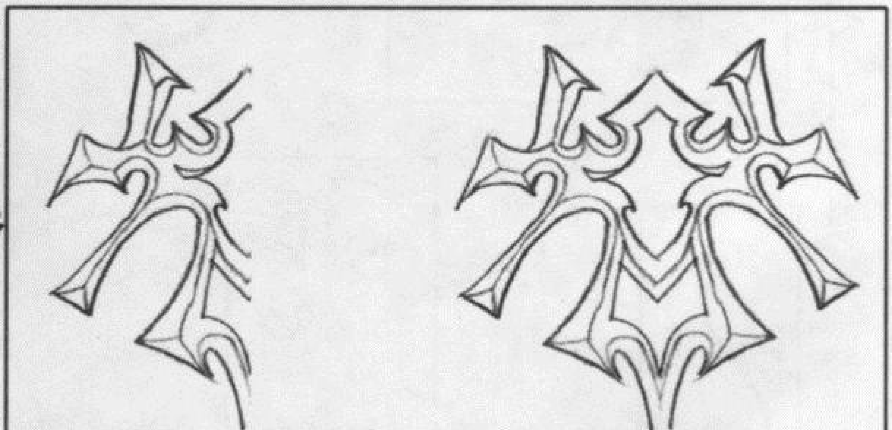


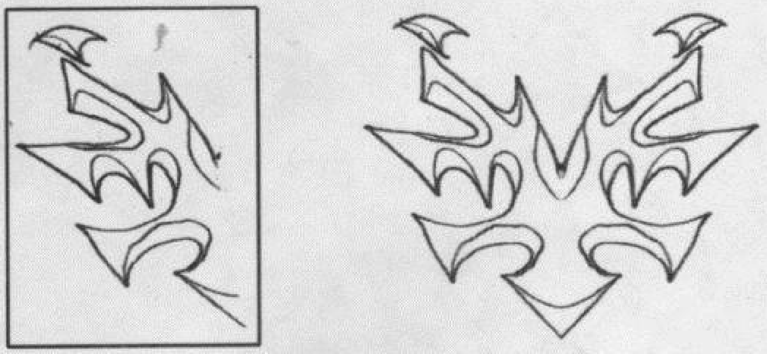




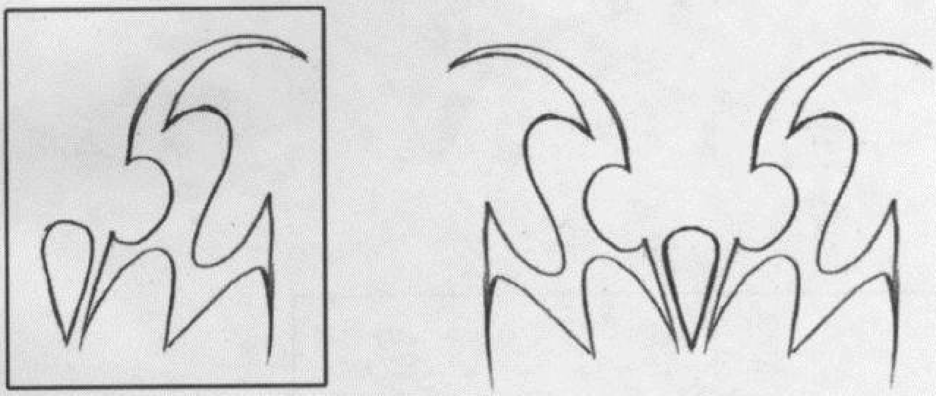
A

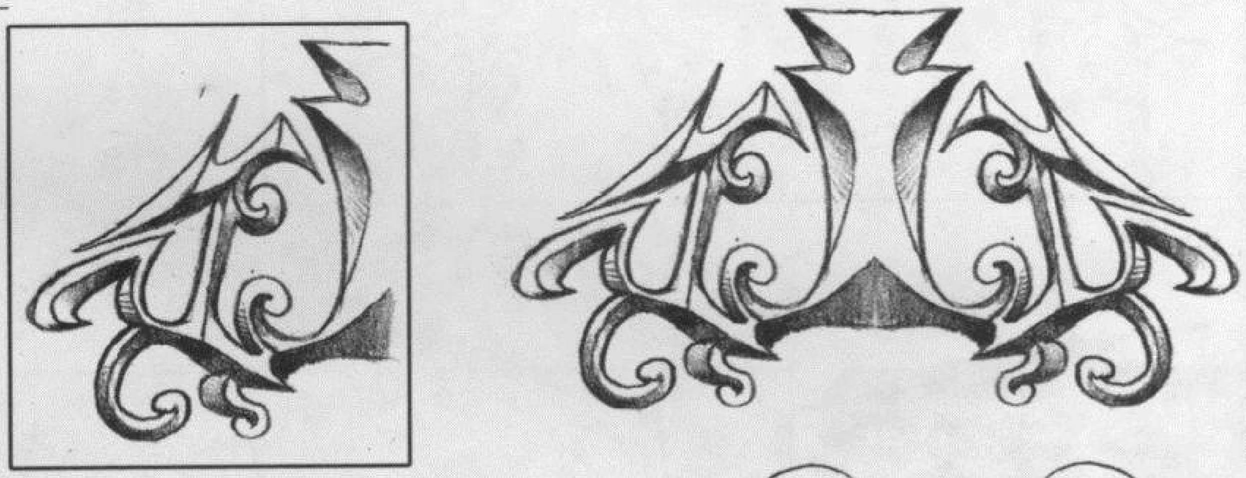
Esta figura (A) la comenzamos a dibujar en la página anterior, en esta figura aplicamos lo que vimos páginas atrás cuando dibujamos la flecha con tres diferentes tonalidades, en esta figura usando un poco el sentido común determinamos que lugares llevan que tonalidad, observa otros ejemplos de adornos que dibujamos.

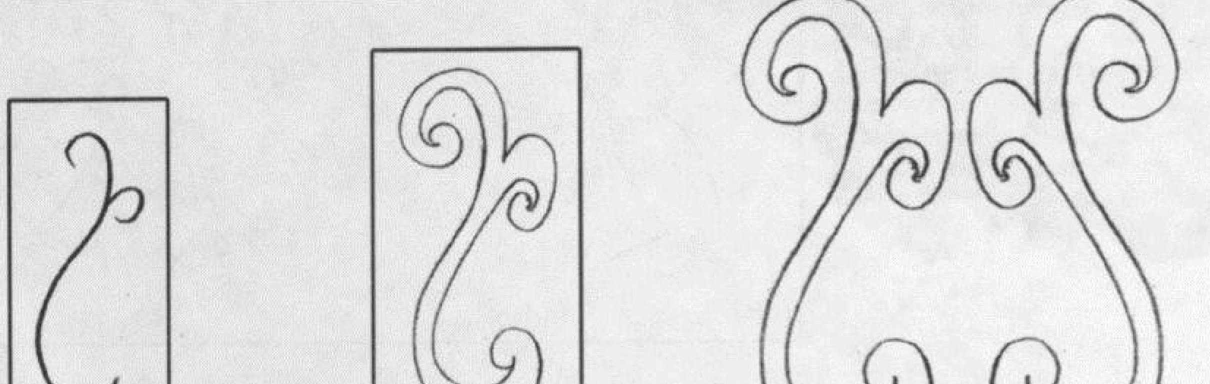




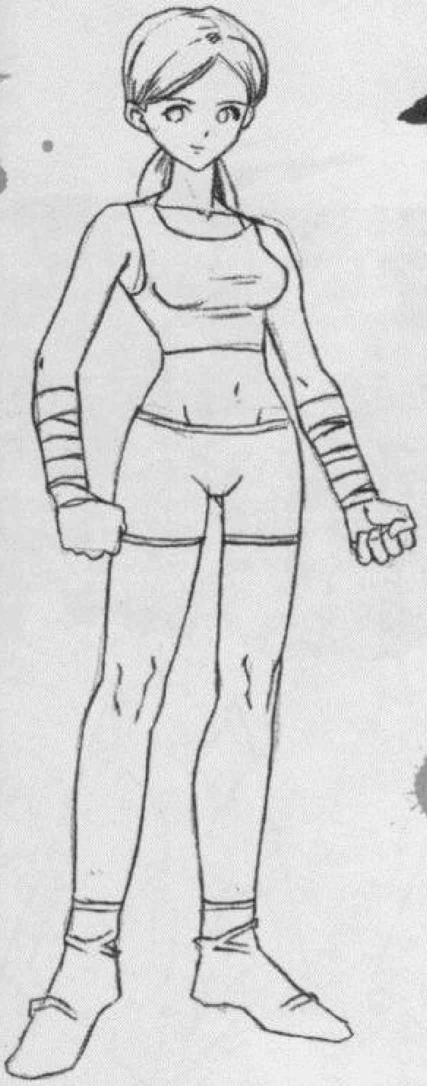
Observa estos otros ejemplos, te darás cuenta que hay prácticamente una infinidad de adornos por dibujarse, estos solo son algunos ejemplos en los cuales aplicamos los principios que vimos anteriormente, crea tus propios diseños.

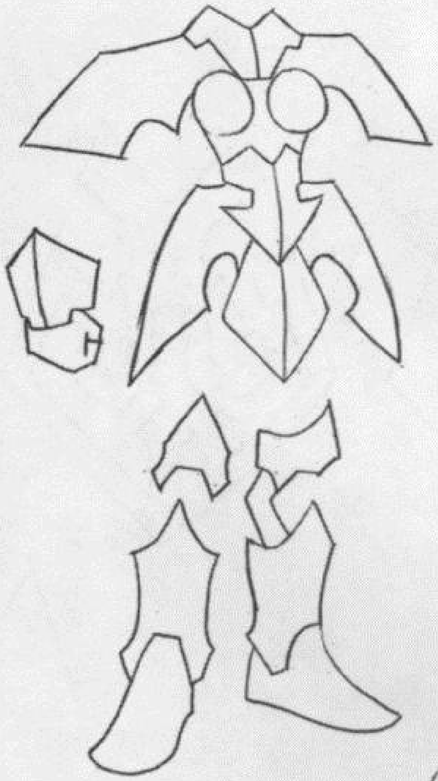






ARMADURAS

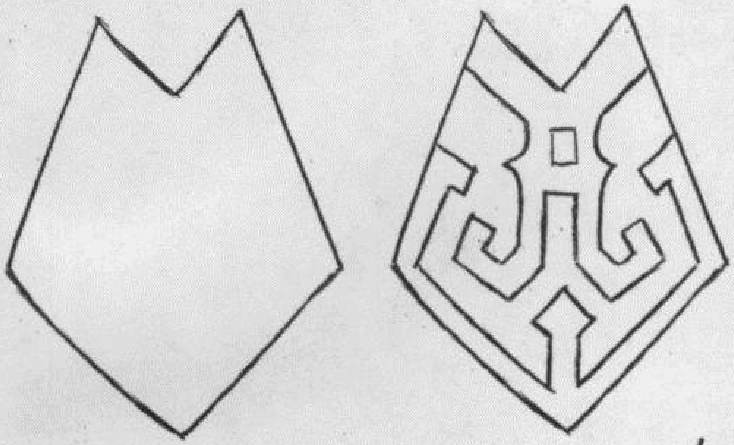


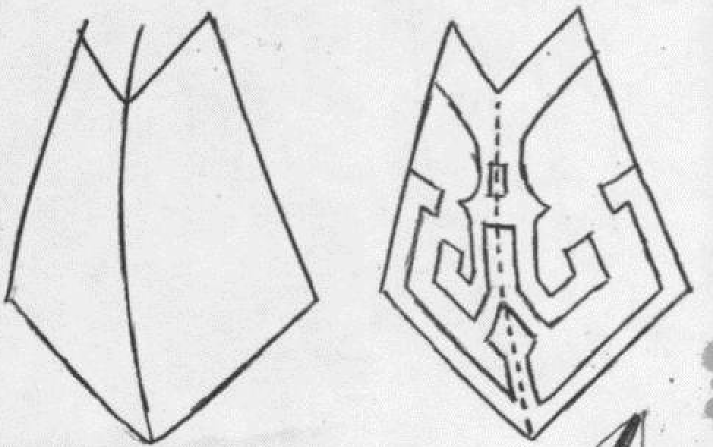


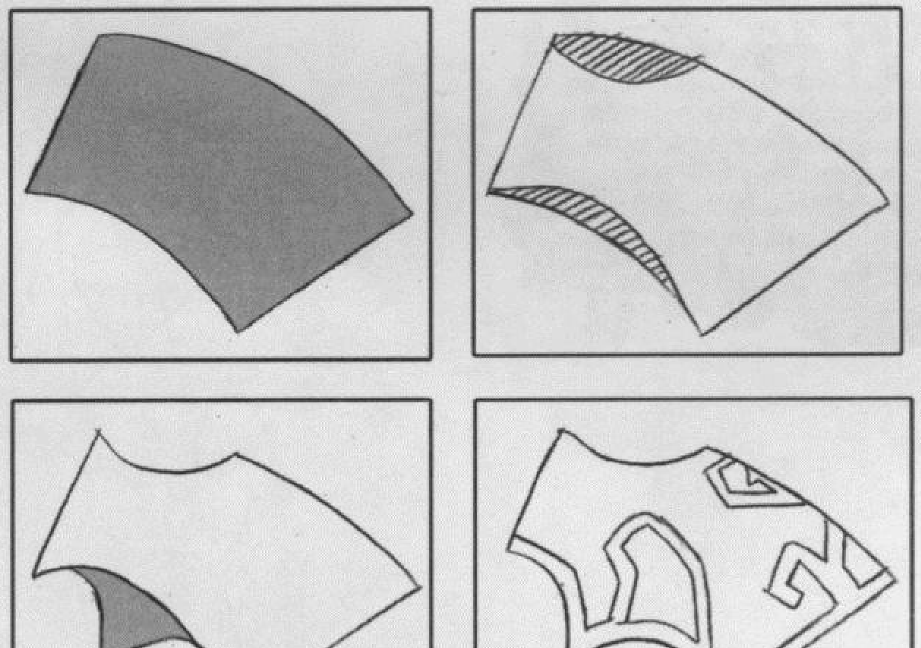
En esta armadura aplicaremos los adornos metálicos de los que hemos estado hablando, desde las formas generales de la armadura puedes notar que son formas muy anguladas, pon especial atención en las áreas donde la armadura no coincide con la forma del cuerpo.

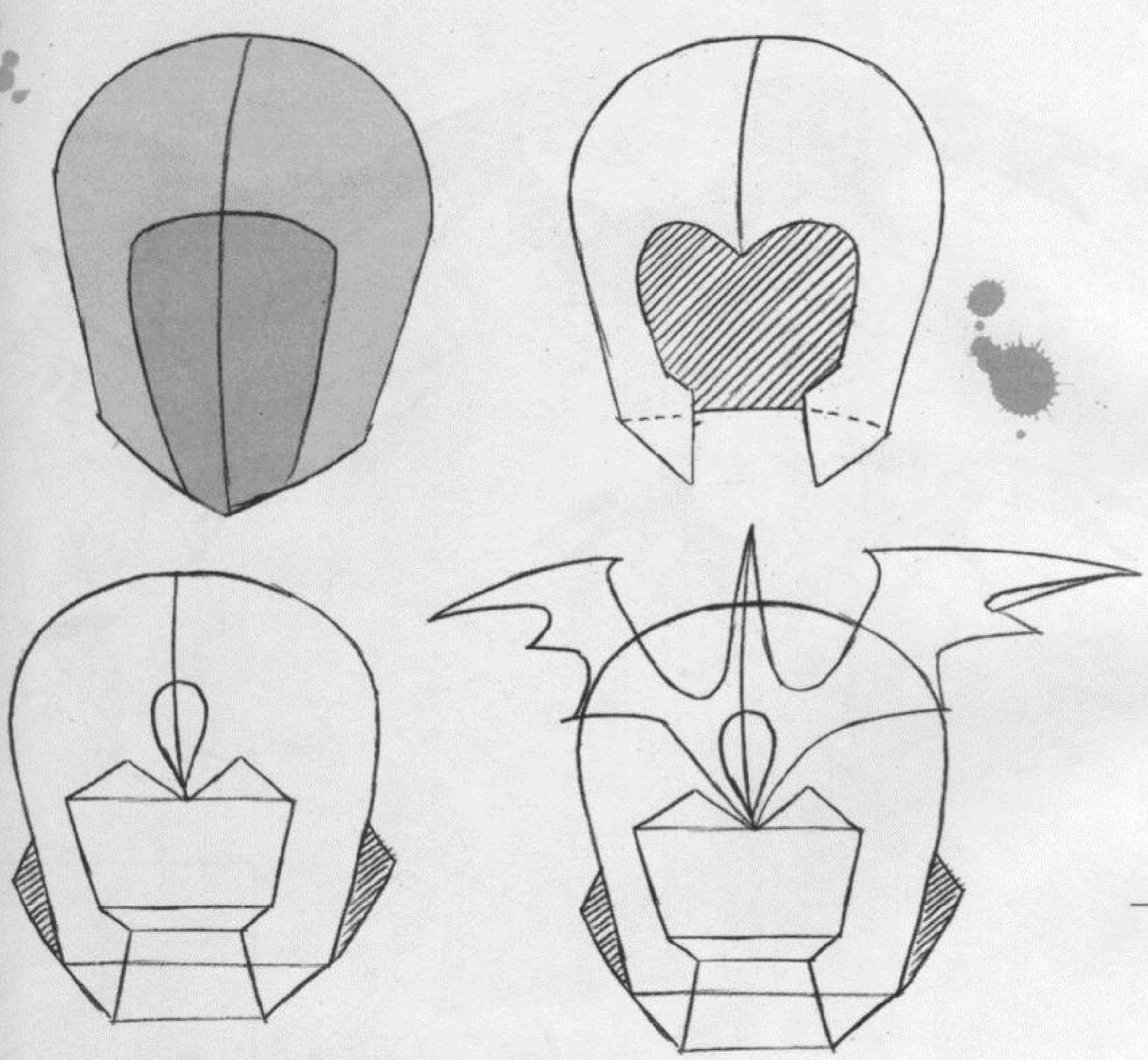
Cada elemento de esta armadura lo diseñaremos por separado. La figura de la parte de arriba es el peto de la armadura, el tipo de diseño por el que optamos es bastante cuadrado, observa como a este peto lo cambiamos a una posición como de tres cuartos.

En la parte de abajo dibujamos un hombro de la armadura, observa que la manera como lo comenzamos a dibujar es bastante sencilla pero poco a poco le recortamos pequeñas secciones o bien le añadimos pequeñas secciones, al final le colocamos adornos también de formas cuadradas.

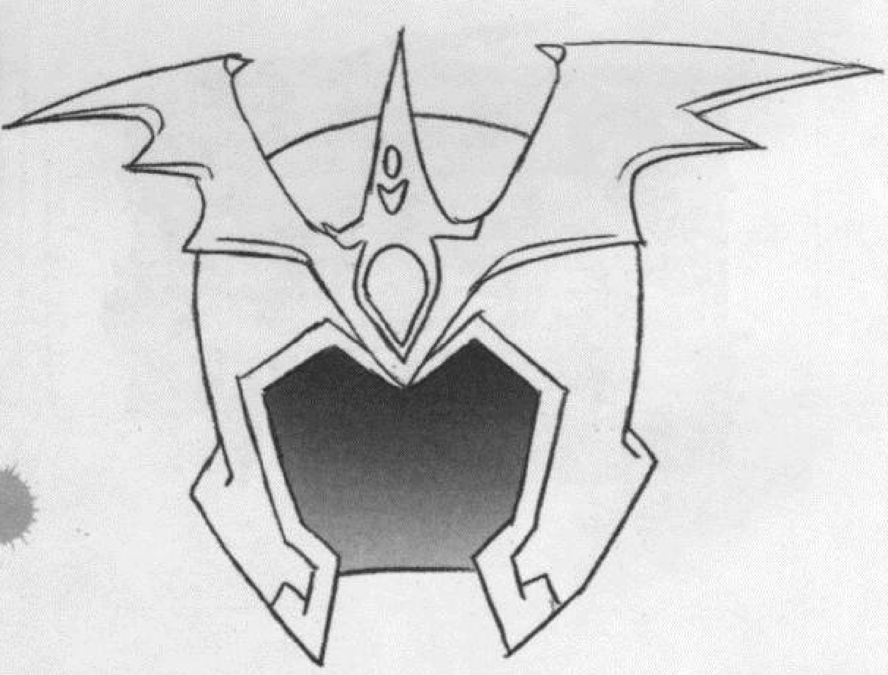


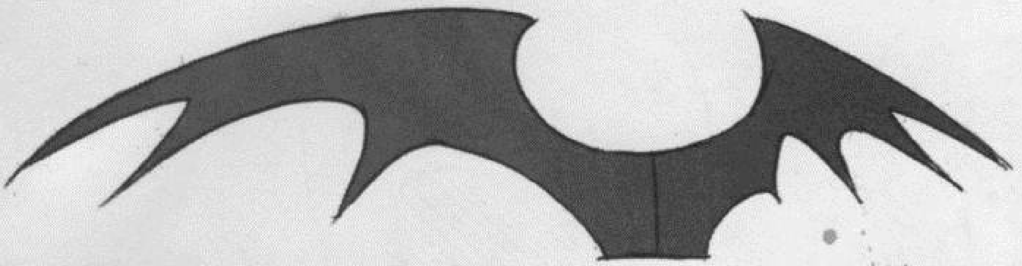


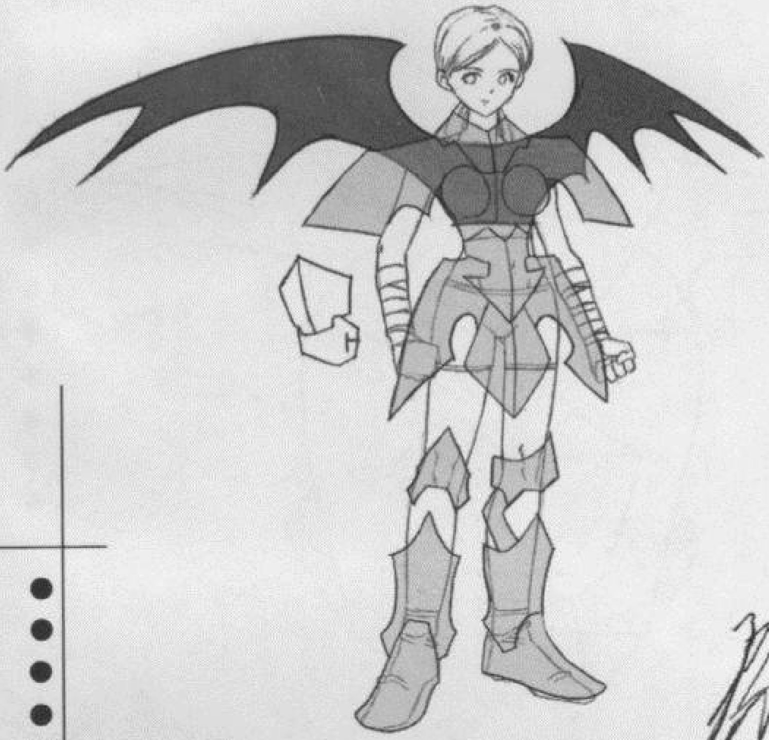


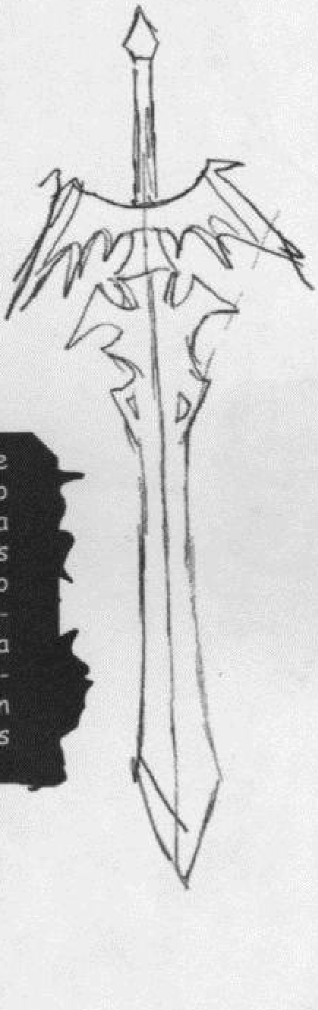


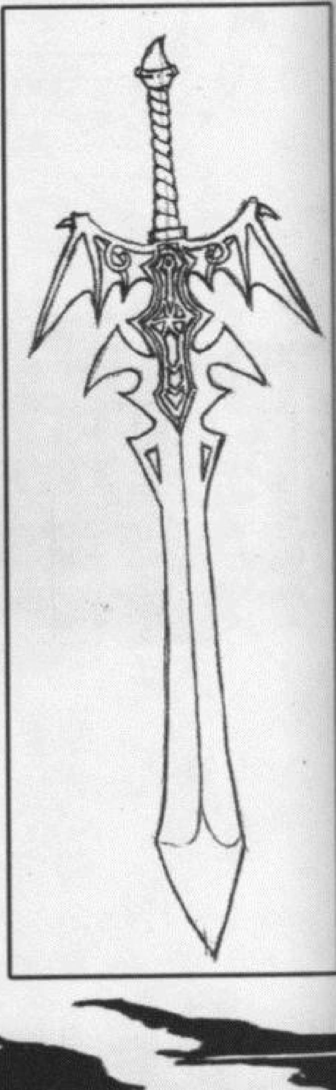
Los pasos el los que dibujamos el casco para este personaje casi se explican solos, quizá solo haya que mencionar que el uso de líneas de referencia siempre ayudará a que nuestros dibujos se vean mejor estructurados.

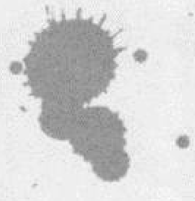






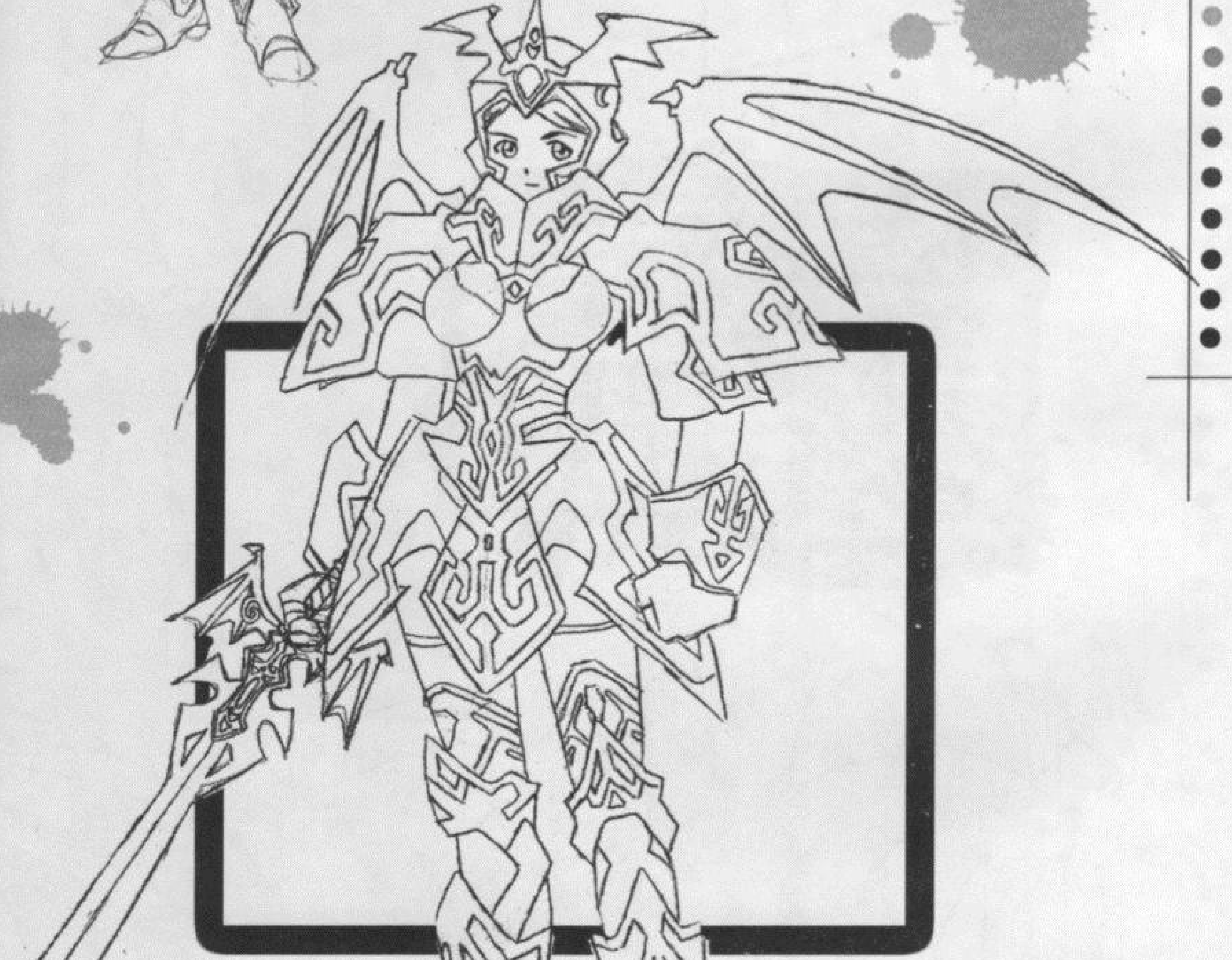


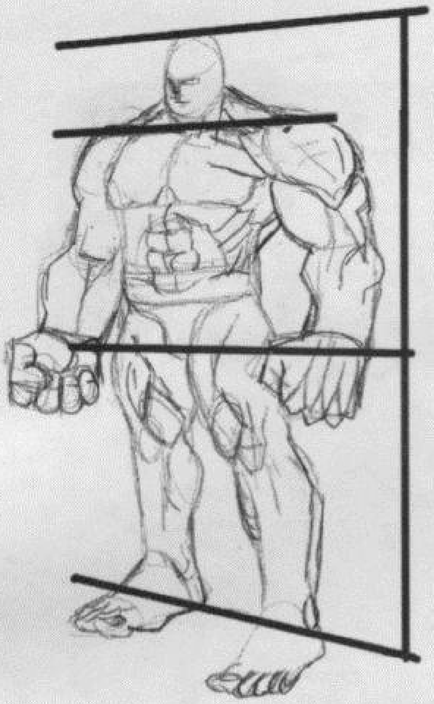




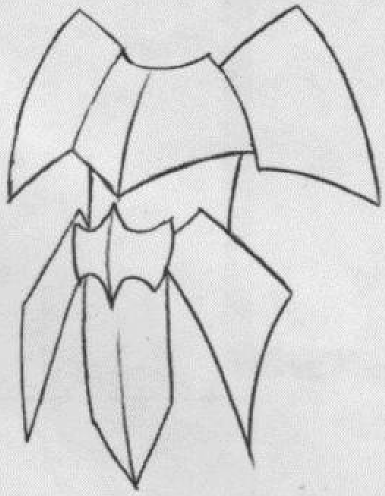
Como en el casco dibujamos alas como de murciélago nos pareció que sería adecuado dibujarle unas también como parte de la armadura, observa que una de loas dos alas luce mucho más grande que la otra, esto desde luego se debe a la vista de tres cuartos que usamos, y asimismo dibujamos una espada usando esta misma filosofía, las formas de esta espada también las tomamos un poco de los adornos que dibujamos páginas atrás, te darás cuenta de la similitud.

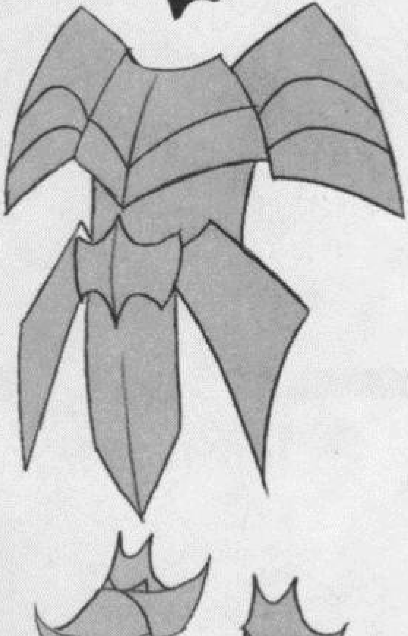
Del mismo modo como dibujamos los adornos para el peto y los hombros de esta armadura dibujamos los adornos para cada elemento de la misma.



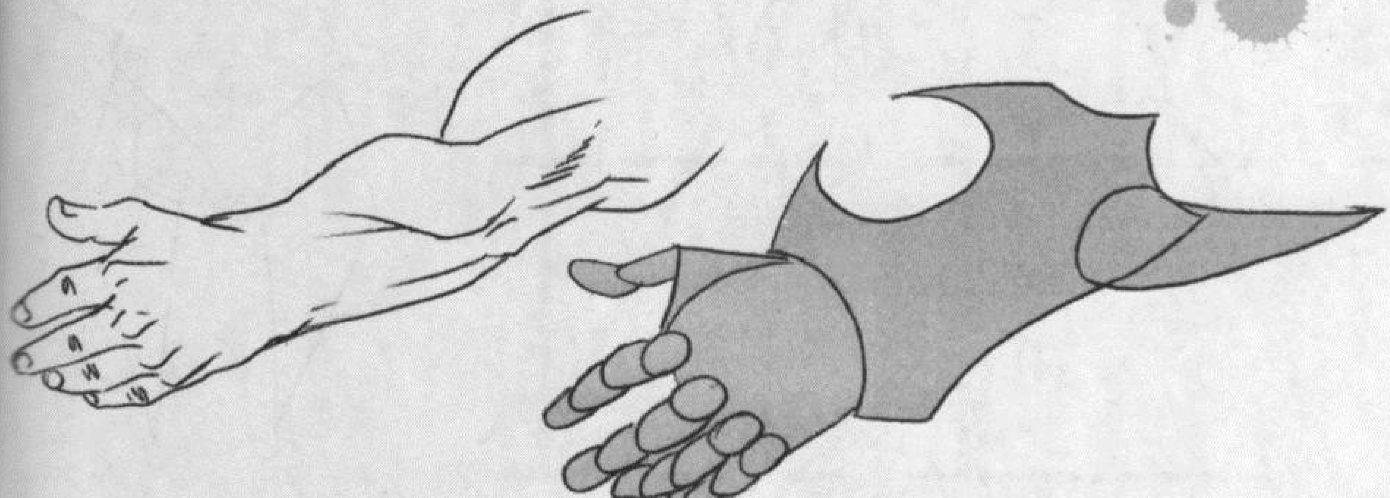


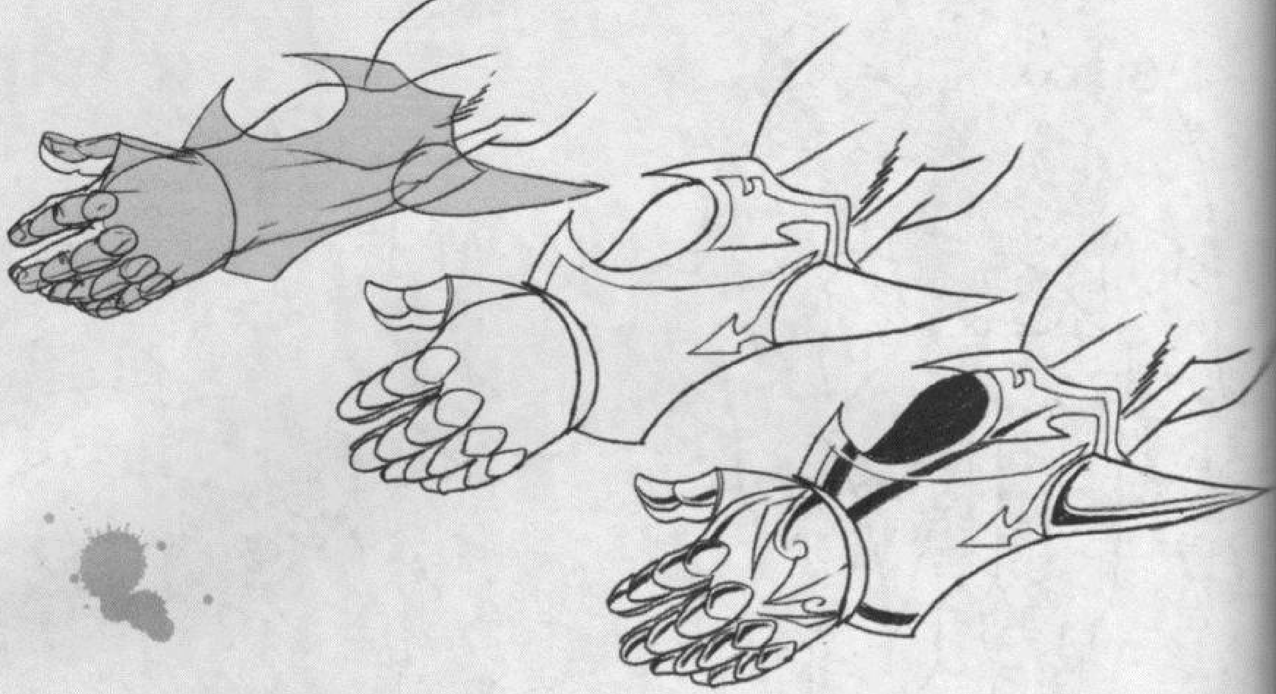
La filosofía para esta armadura tendrá dos bases principales, una, el uso exagerado de puntas y la otra una forma similar a la de un armadillo, para esto dibujamos a un personaje cuyos pies son cortos con respecto al resto de su cuerpo, esto le hace dar la impresión de no ser muy alto. Comenzamos a dibujar la armadura de una manera bastante sencilla, después añadimos líneas y por último colocamos puntas en cada lugar donde nos fue posible, ya en este punto se ve lo que será esta armadura terminada, solo es cuestión de dibujarla en más detalle.





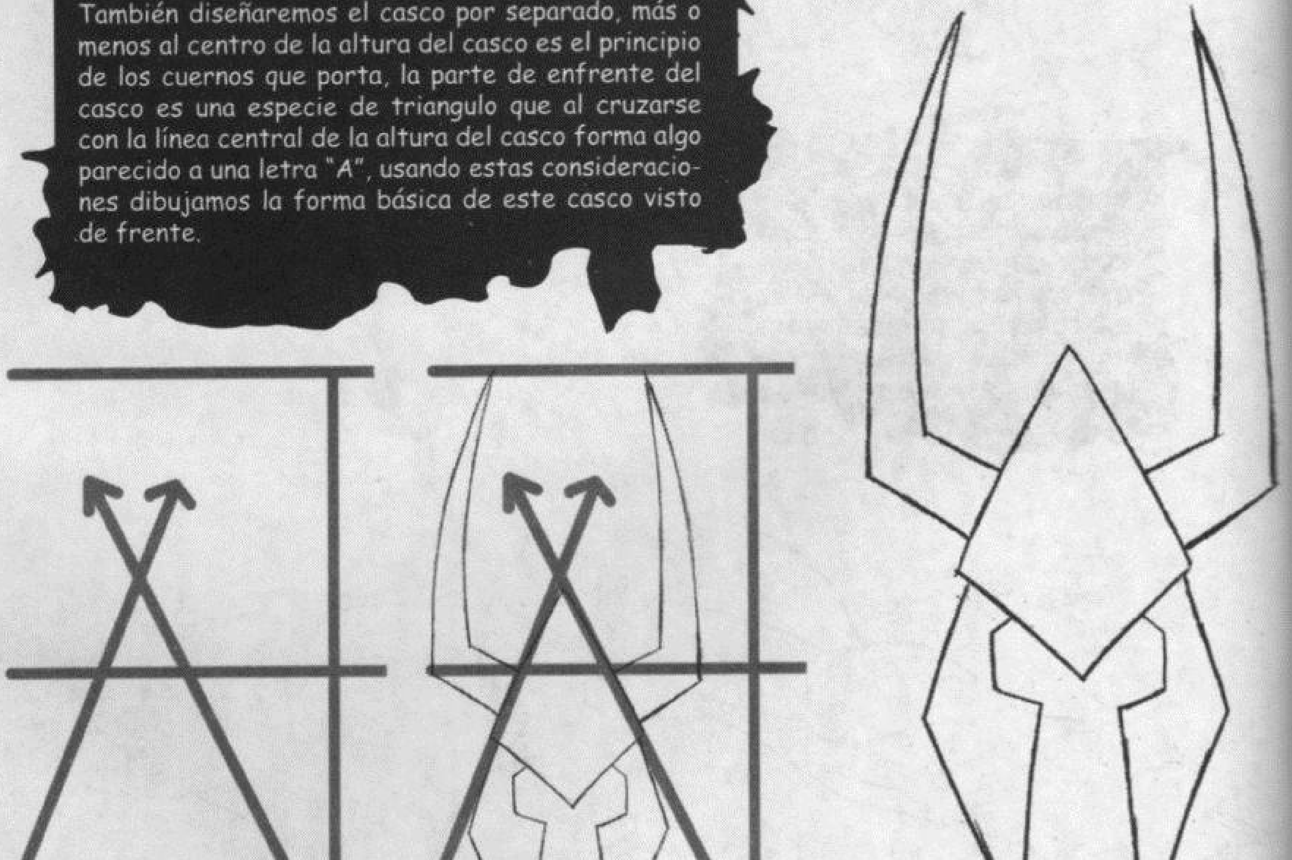
Ahora podemos ver la armadura ya acoplada en nuestro personaje, ya en este punto podemos ver casi el aspecto que tendrá, para las manos buscamos una armadura con un estilo similar, es decir, buscando puntas.

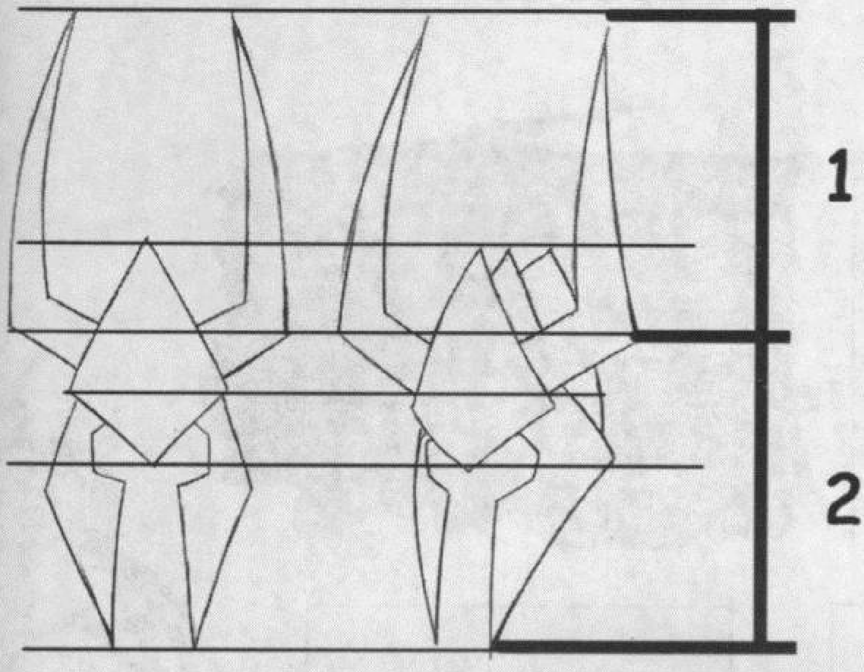




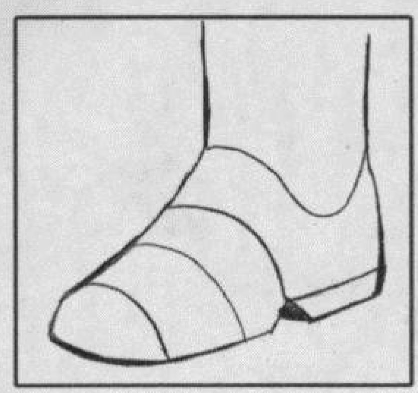
Como antes hemos mencionado, conviene diseñar elementos por separado para diseñarlos con más paciencia, este es el caso de la armadura de esta mano.

También diseñaremos el casco por separado, más o menos al centro de la altura del casco es el principio de los cuernos que porta, la parte de enfrente del casco es una especie de triangulo que al cruzarse con la línea central de la altura del casco forma algo parecido a una letra "A", usando estas consideraciones dibujamos la forma básica de este casco visto de frente.

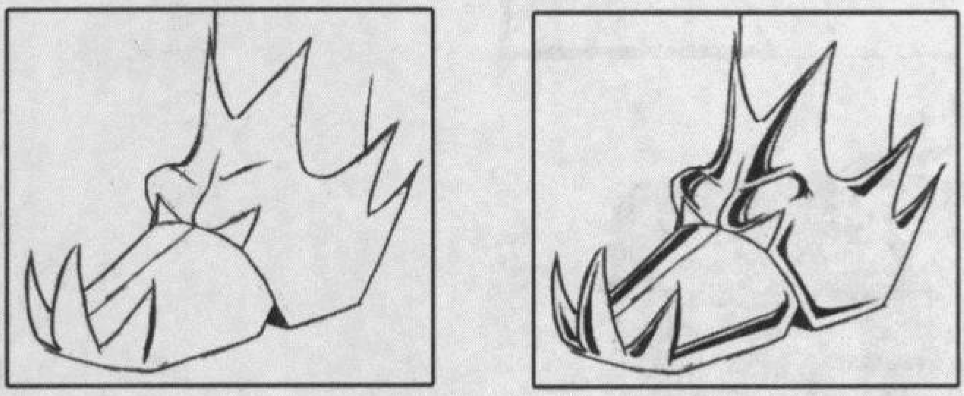


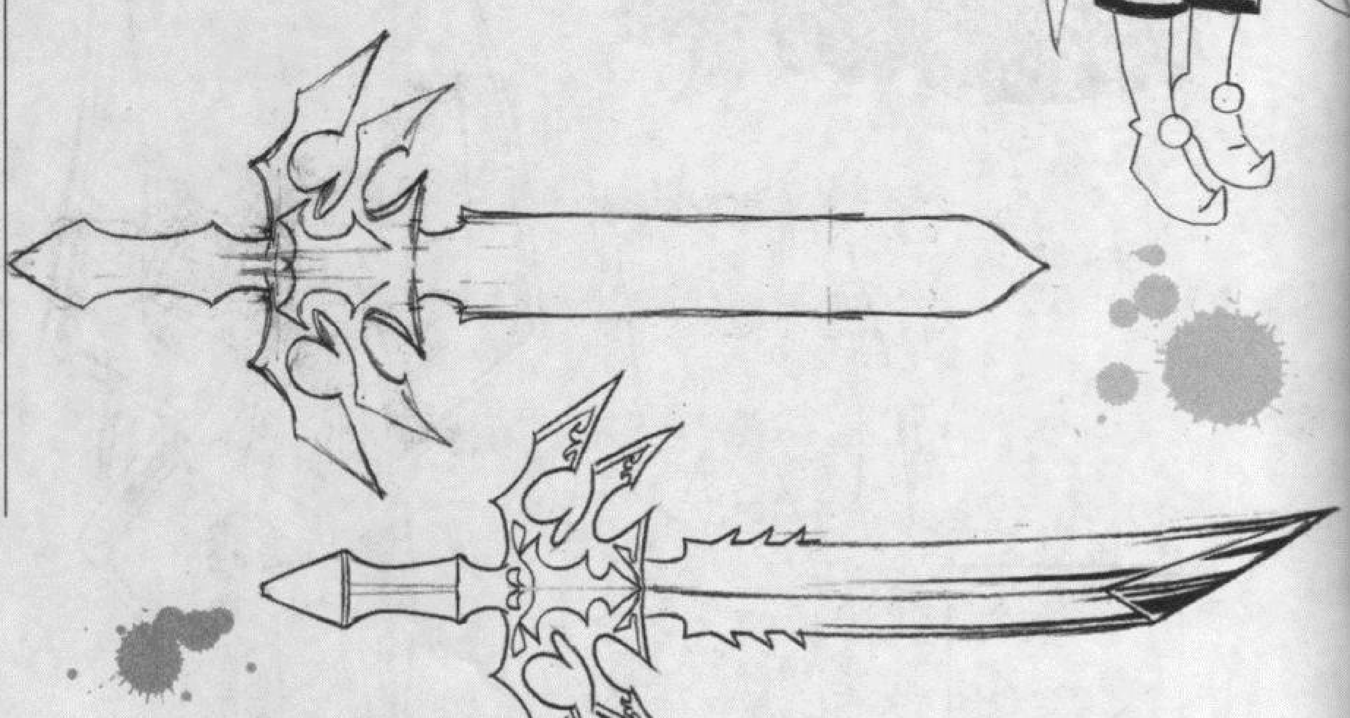


En base a la vista de enfrente dibujamos la vista de tres cuartos para este casco, siempre es de suma importancia recordar las medidas básicas de los objetos en general, y en este caso recordar el punto donde esta el centro del casco (entre las medidas 1 y 2), como antes lo dijimos esta es una práctica común en el dibujo pero aún más común en el diseño de elementos como estos.



En los pies buscamos dar una apariencia similar a la cabeza de un dragón, desde luego buscamos dibujar las más puntas que nos fue posible, las líneas de referencia del pie con un zapato normal nos son de vital importancia para diseñar correctamente este zapato con forma de cabeza de dragón, también diseñamos una espada que estuviese acorde con las formas de la armadura.



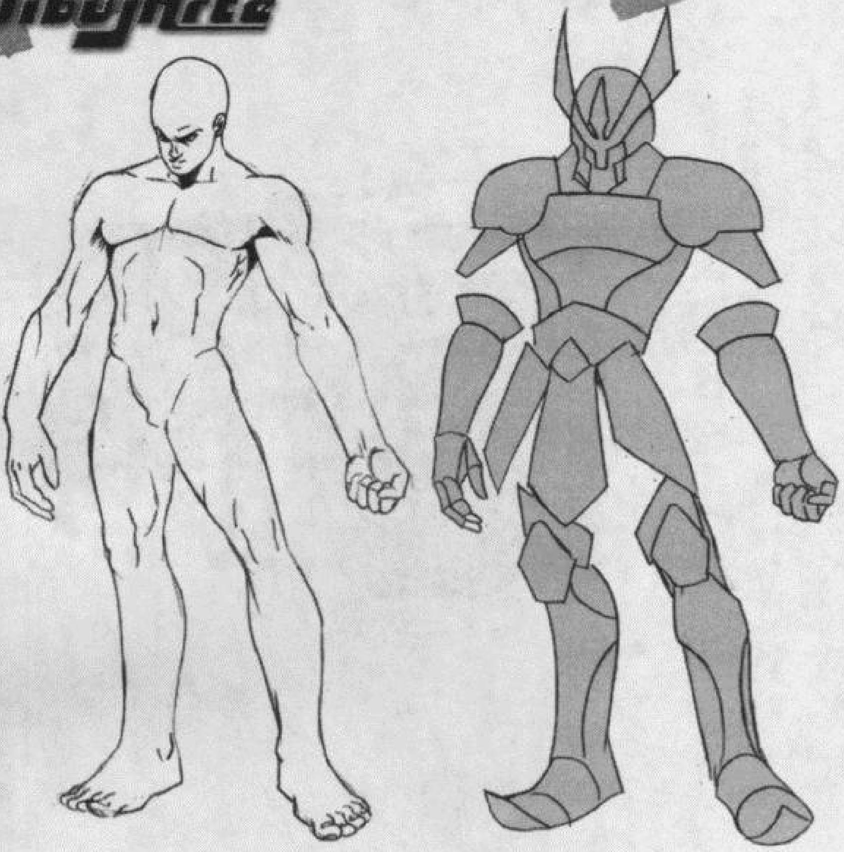


En base a los diseños y consideraciones previas dibujamos un boceto ya más o menos terminado de nuestro personaje (A), poco a poco detallamos hasta que tenemos todos los detalles listos (B), ya en C colocamos brillos a la armadura y dibujamos el personaje terminado con su espada, siguiendo pasos como estos podemos crear un sinfín de armaduras.

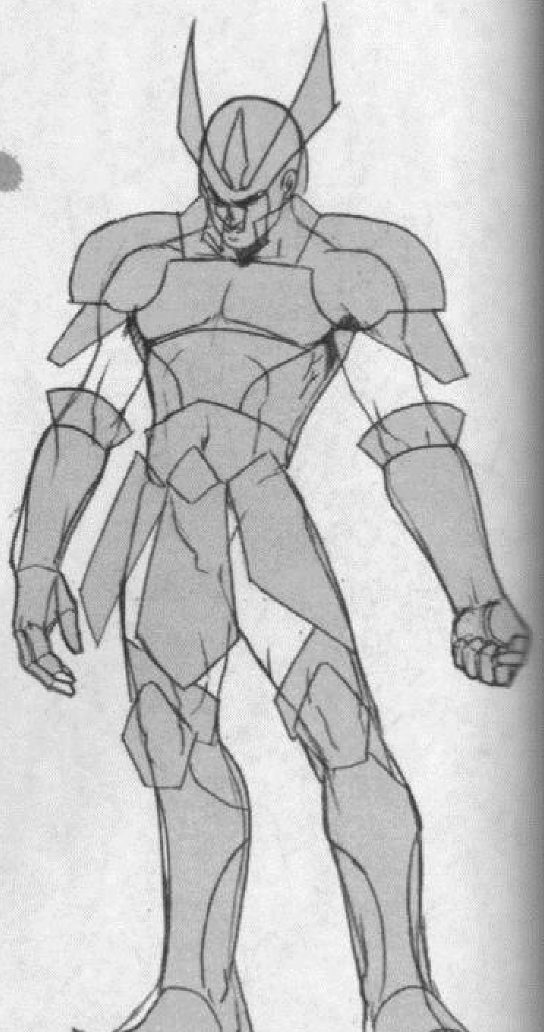
A

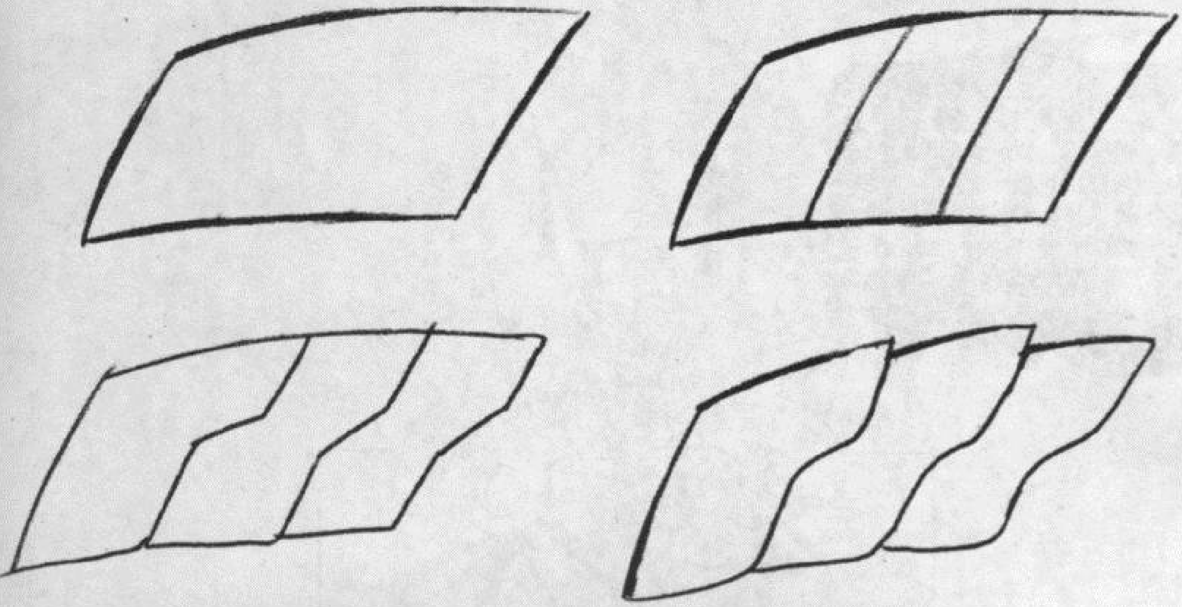
B

C

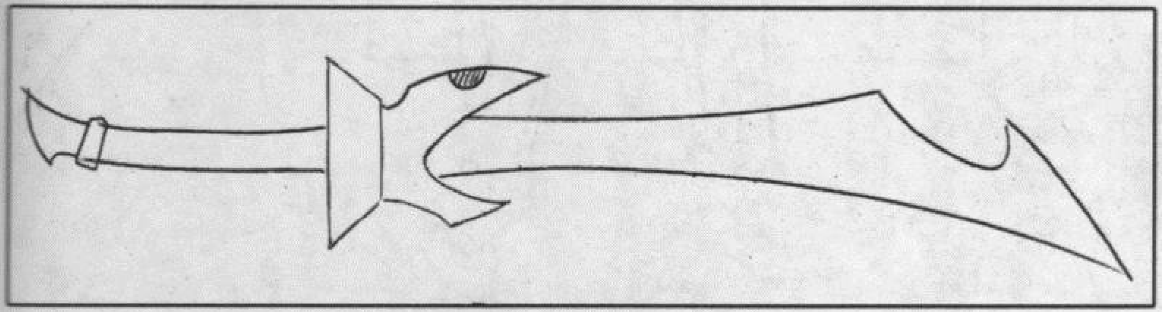


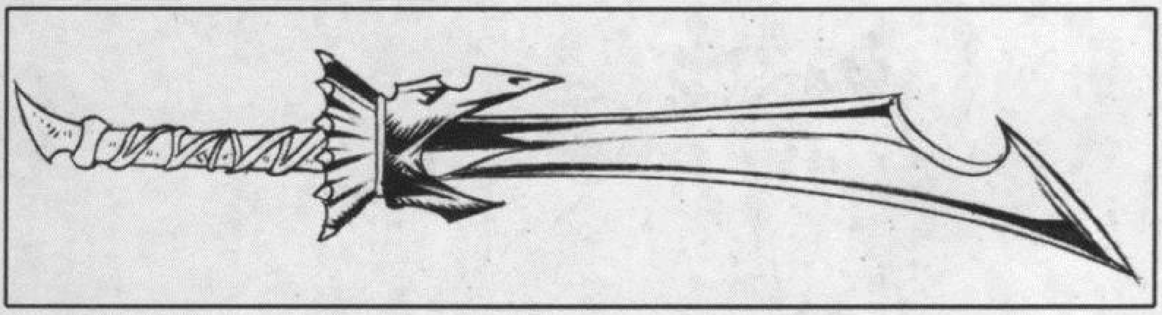
La armadura de este personaje esta más ceñida a su cuerpo y sus formas son más clásicas, más comunes, si te documentas con armaduras reales quizá puedas encontrar algunas similitudes.



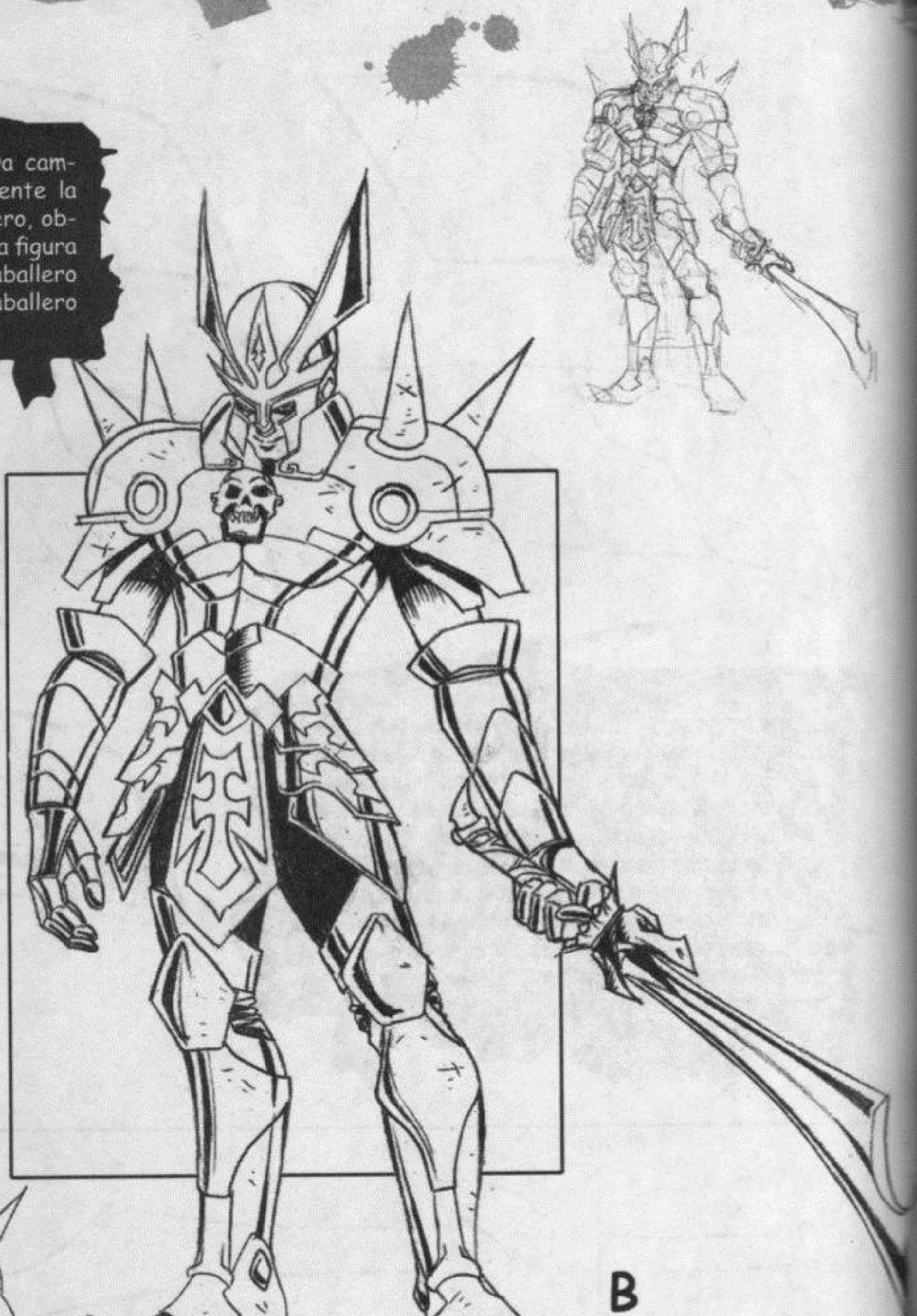


Por elaborados que sean nuestros diseños de armaduras siempre partirán de formas simples, esta parte de armadura que aquí dibujamos parece ser un hombro pero es parte del peto, partimos de una figura simple, la dividimos en tres secciones , después cada sección la dividimos de una forma más escalonada, después separamos cada sección, y finalmente añadimos adornos y brillos en la pieza de la armadura, con procesos como estos creamos todo tipo de armaduras, con esta filosofía dibujamos la espada de nuestro personaje.



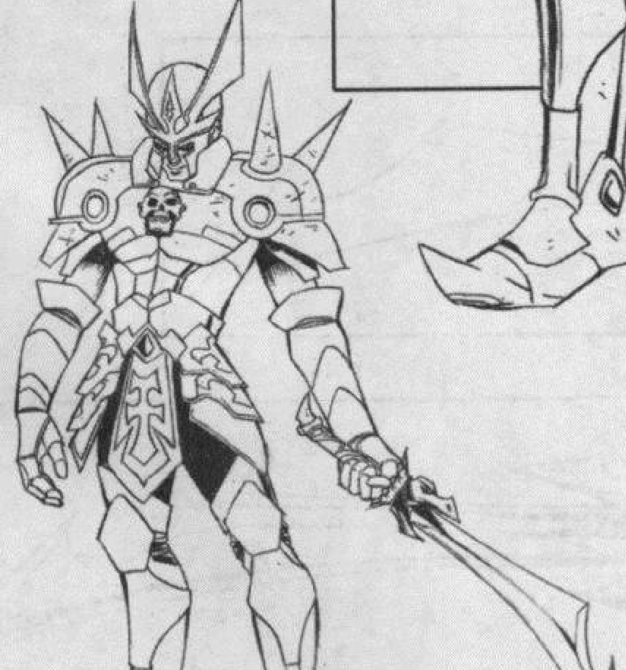


Los brillos en la armadura cambian y mejoran notablemente la apariencia de este caballero, observa la diferencia entre la figura A en la que dibujamos al caballero solo con línea limpia y al caballero terminado en la figura B.

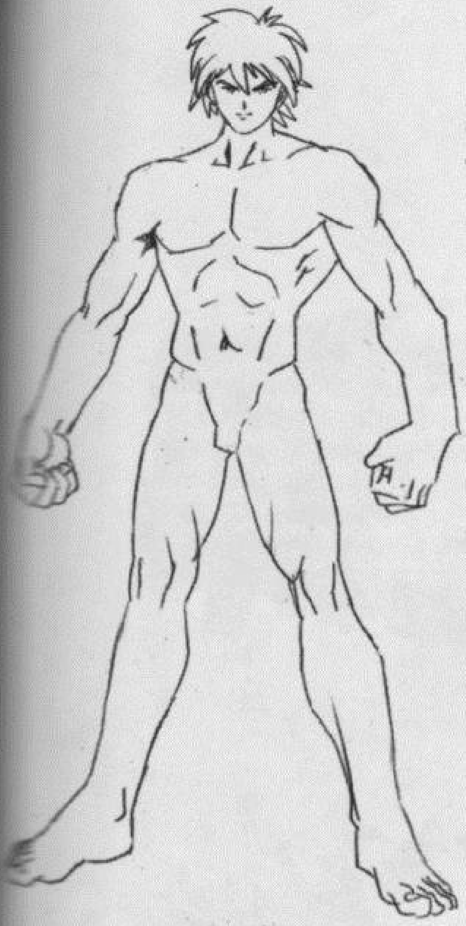


B

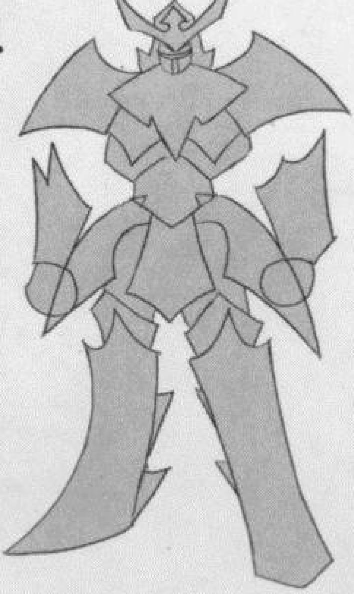
A



En el co
armadur
respect
gura de
armadur
anterior
ma simp
gan que
evident
básica c
más con



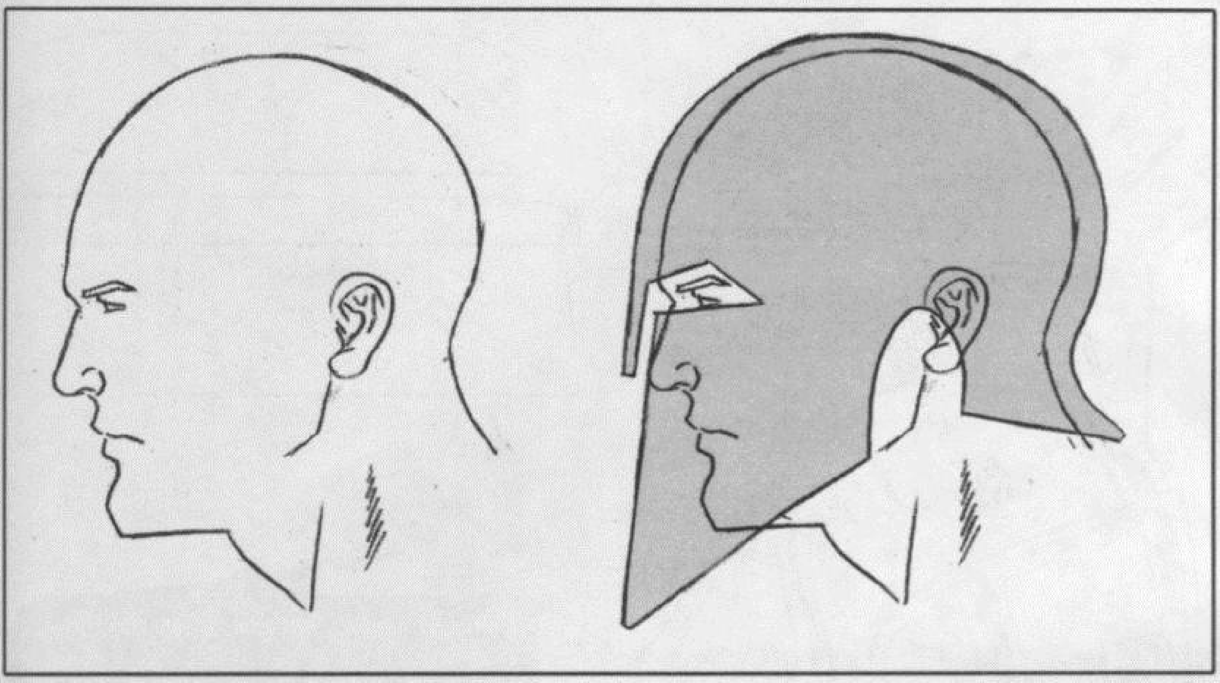
1



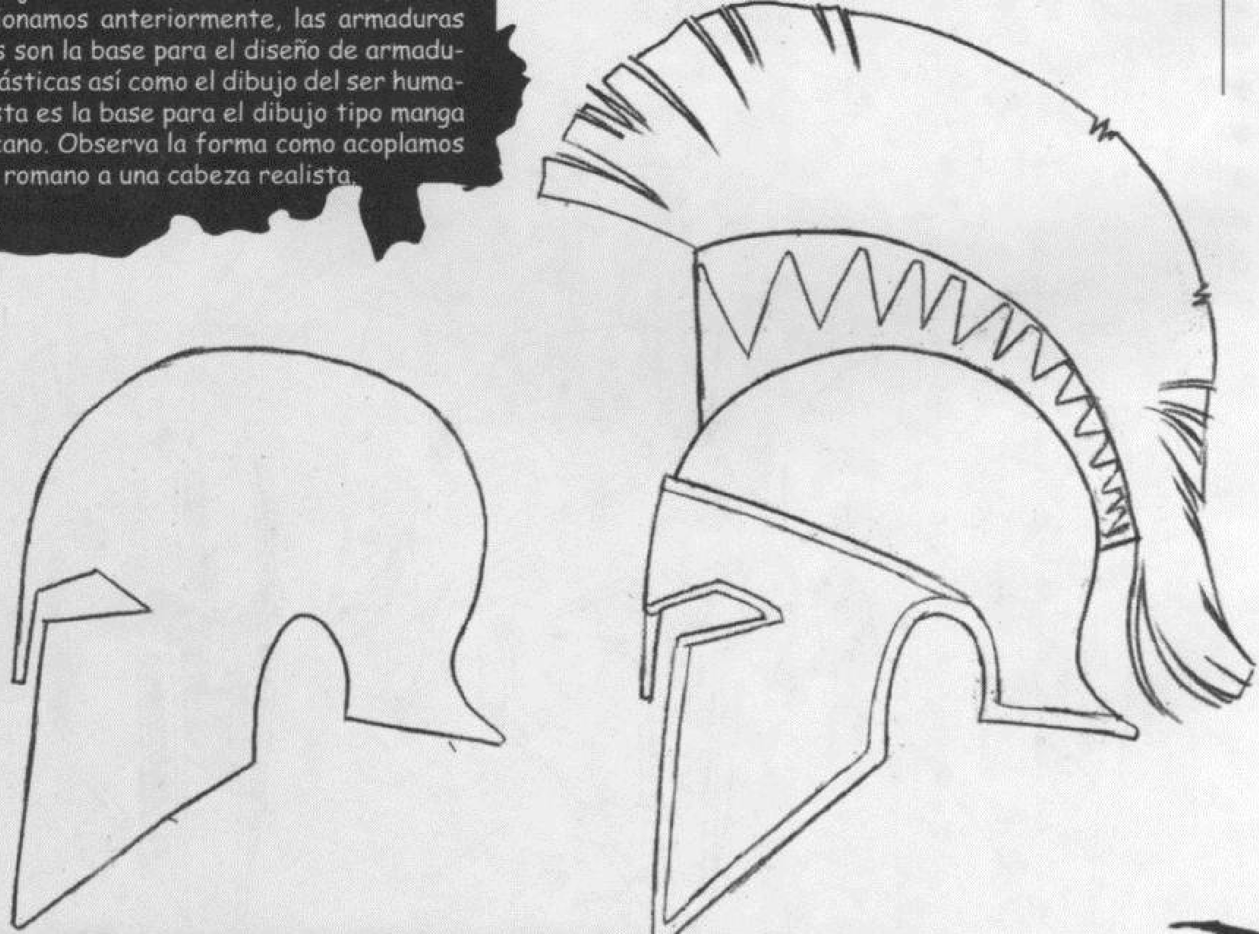
2

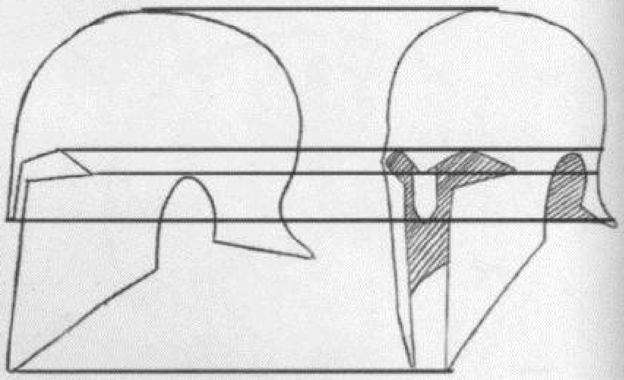
En el caso de este caballero buscamos que la armadura aumentara mucho el volumen con respecto a la figura desnuda, sin embargo la figura desnuda sigue siendo la base para toda la armadura, de manera similar a las armaduras anteriores todo se trata de proponer una forma simple e irle añadiendo elementos que hagan que cada vez se vea más compleja, estoes evidente en la figura 1 que es una armadura básica con respecto a la 2 donde la dibujamos más complicada.

En la figura 1 están incluidas casi todas las formas que tiene la armadura terminada, salvo los adornos, los brillos y algunas formas generales de la armadura, observa como el solo colocar y adornos redefine a una armadura.

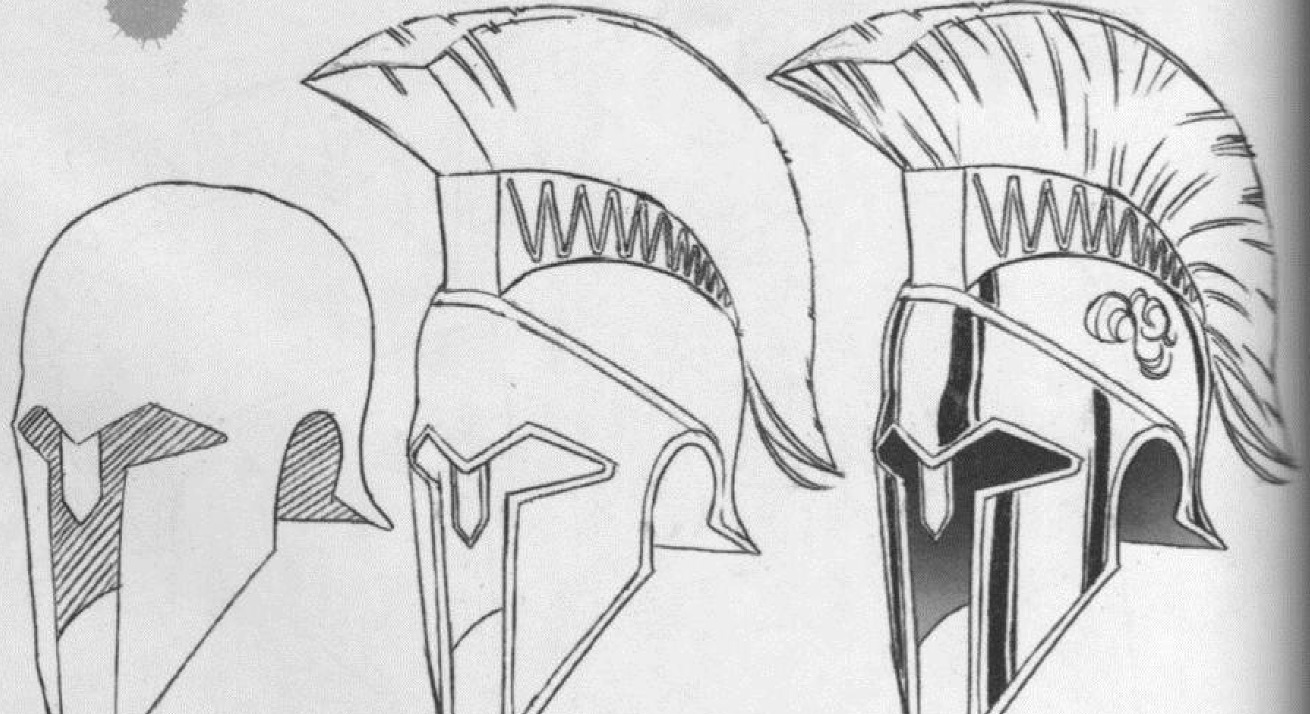


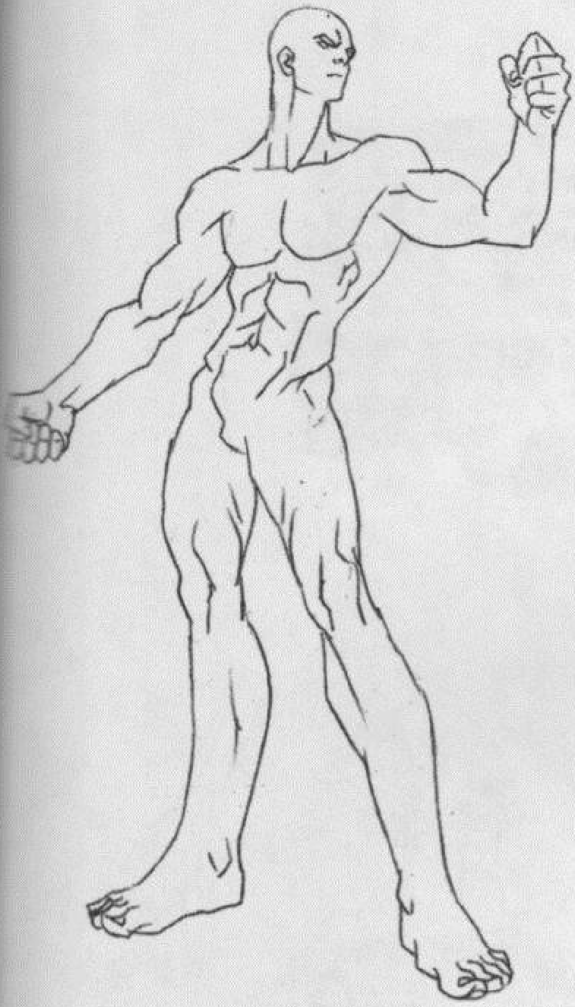
Hay muchas armaduras realistas de las que no podremos mencionar mucho al respecto por causa de espacio pero una que no podía faltar es la armadura romana, en este casco no basamos para dibujar muchos de los anteriores, como lo mencionamos anteriormente, las armaduras realistas son la base para el diseño de armaduras fantásticas así como el dibujo del ser humano realista es la base para el dibujo tipo manga o americano. Observa la forma como acoplamos el casco romano a una cabeza realista.





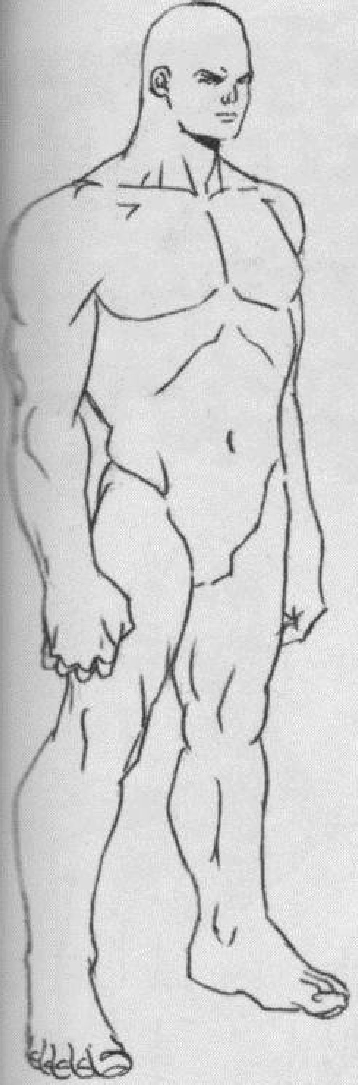
Como lo hemos estado haciendo tomamos como base el perfil del casco romano para dibujar el casco de tres cuartos, cuando hemos dibujado el casco en su forma básica (A) notaremos que es un casco muy usado en diferentes personajes reconocidos solo que con pequeñas diferencias, al dibujar la cresta al casco este se convierte inevitablemente en un casco romano.



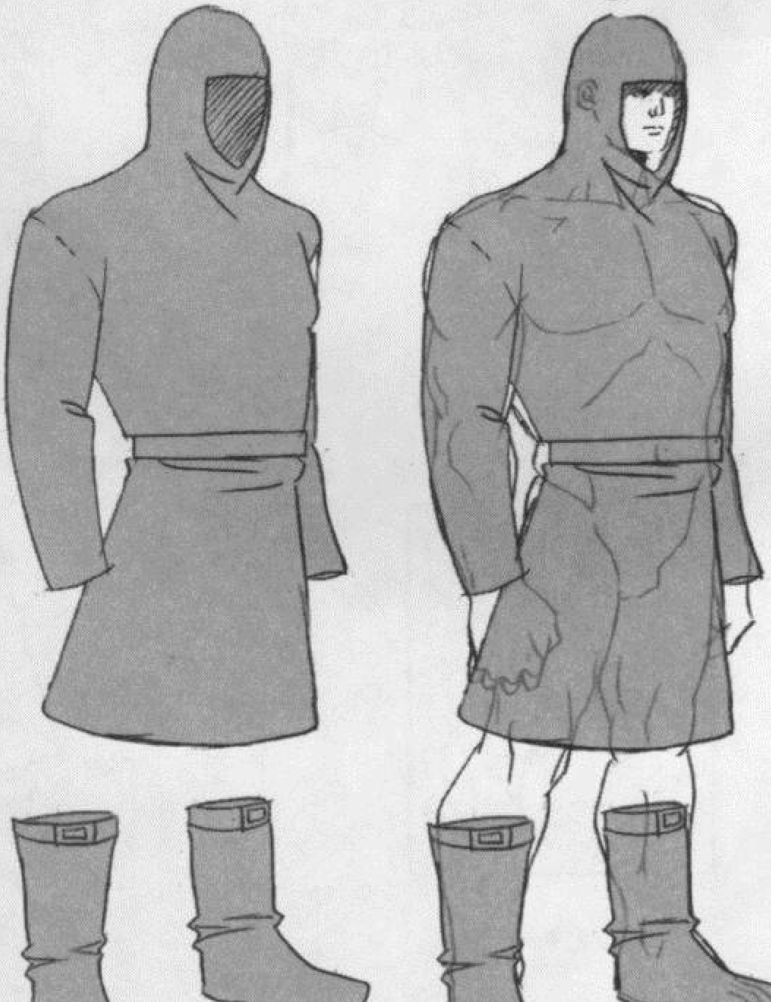


Ahora dibujaremos el resto de la vestimenta, hay una gran variedad de vestimentas romanas de personajes de guerra, aquí ilustramos uno bastante común, te recomendamos ampliamente a que busques en diferentes fuentes de información las vestimentas de todo tipo de personajes en diferentes épocas, al tener un gran bagaje de información de este tipo seguramente tendrás una nueva visión acerca del diseño de las vestimentas en tus personajes.

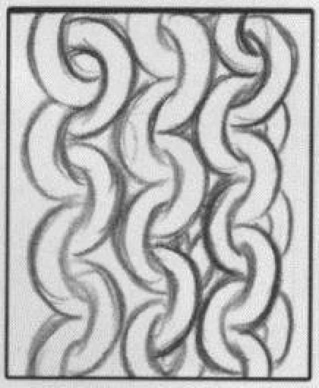
Aquí tenemos el personaje terminado, recuerda que el dibujo de los pliegues en la ropa (como los pliegues en la capa) son temas que hemos abordado en ediciones anteriores de Dibujarte Book. Observa atentamente la diferencia entre el personaje terminado en línea limpia y el personaje con brillo en la armadura, no dejes de aplicar estos brillos en tus propios diseños.



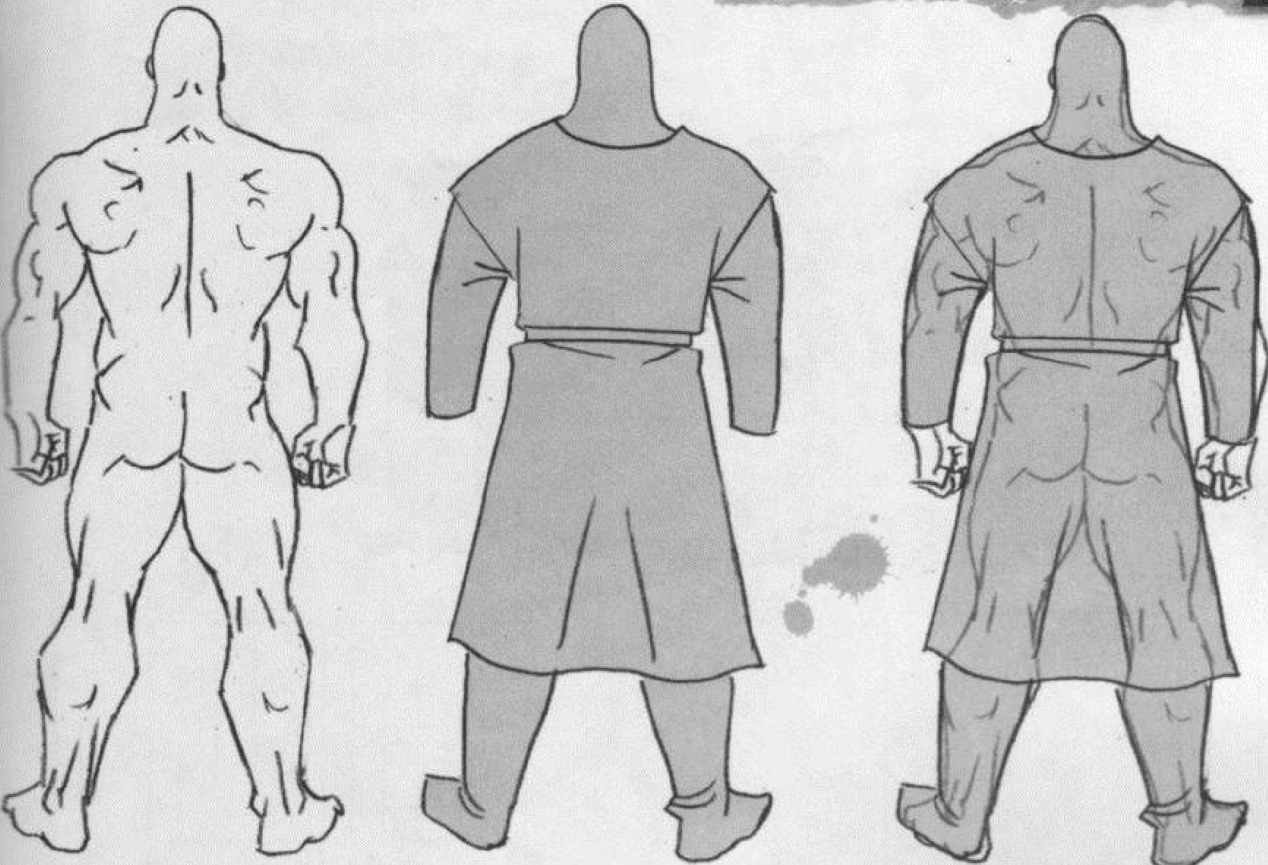
Es frecuente ver en los caballeros medievales una vestimenta la cual era una malla metálica que se llevaba bajo la armadura, esta malla metálica podía cubrir la mayor parte del cuerpo, Observa como dibujamos esta malla encima del esta figura desnuda.

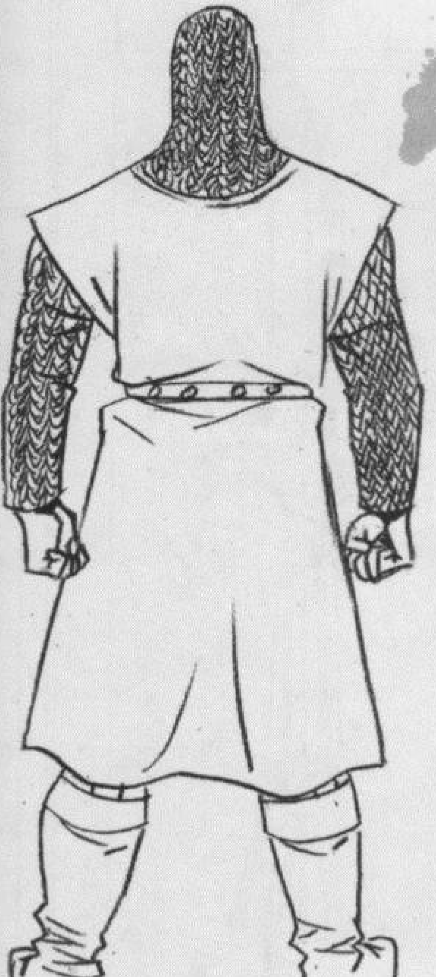


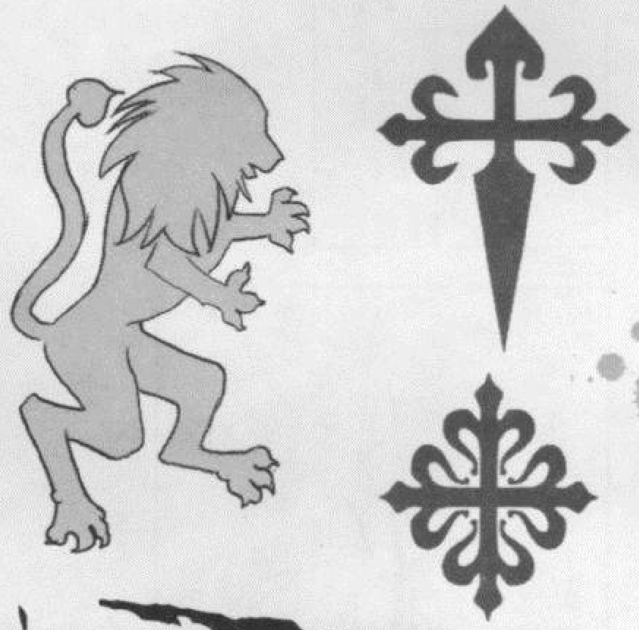
Sobre esta malla además de armadura también se podía portar una vestimenta que diese fe de la bandera a la que defendían estos caballeros, hay muchas simbologías comunes para caballeros de estos tiempos, la cruz en los caballeros templarios es un ejemplo de estas simbologías, dibujamos en este caballero un casco similar a uno que dibujamos en un enano. En la figura A dibujamos el patrón que sigue la malla metálica de este caballero templario, observa como dibujamos este patrón en la figura terminada.



A



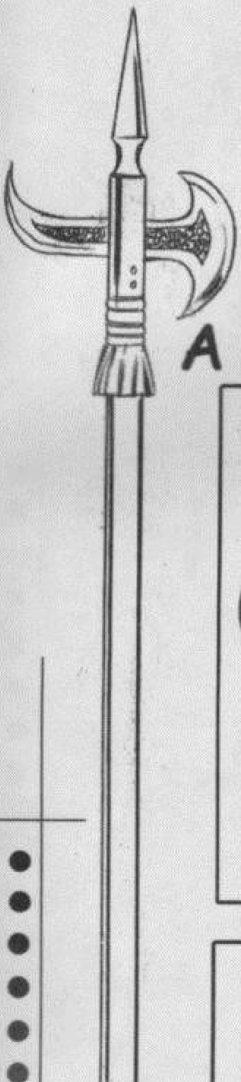




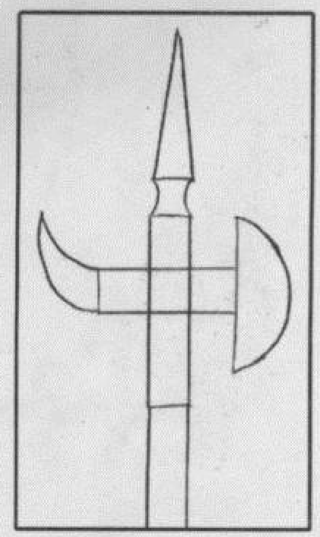
En este libro no presentamos muchos ángulos de cada personaje creado, esto por cuestión de espacio y de que el tema es bastante amplio, sin embargo de cada personaje que dibujamos lo ideal es presentarlo en perfil espaldas tras cuartos e incluso dibujarlos realizando diversos movimientos, aquí dibujamos al caballero de la página anterior de espaldas. También como lo mencionamos antes estos caballeros usaban diferentes simbologías en sus ropas, estos símbolos son un ejemplo.

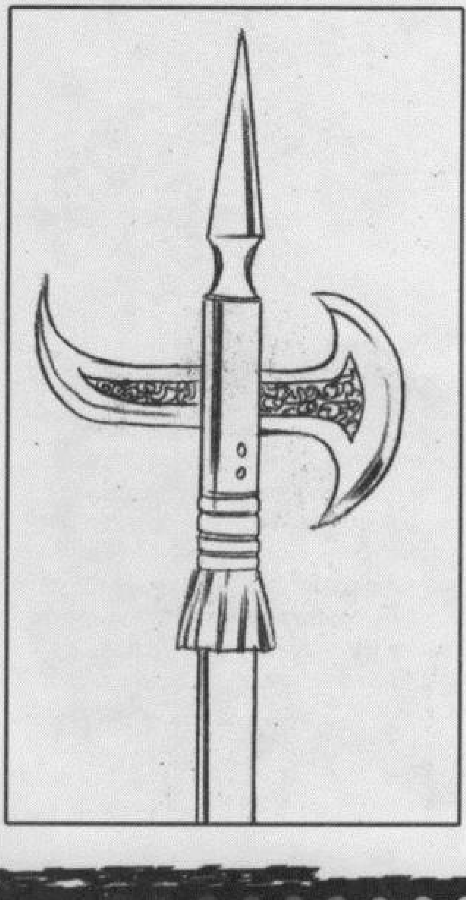
OTRAS ARMAS

Existe una gran variedad de armas que se han usado a través de la historia las cuales más allá de su uso bélico son muy estéticas, por ejemplo esta especie de lanza (A) más bien nombrada "alabarda" es un ejemplo de arma muy usada y de la que existen muchas variedades como la de la figura B, en estas últimas páginas buscamos mostrar algunas armas no mencionamos antes pero que bien pueden ser parte del armamento de cualquier personaje que antes ilustramos.

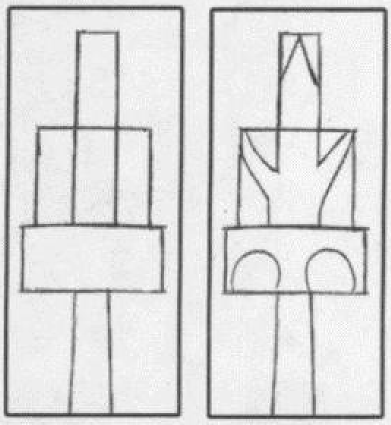


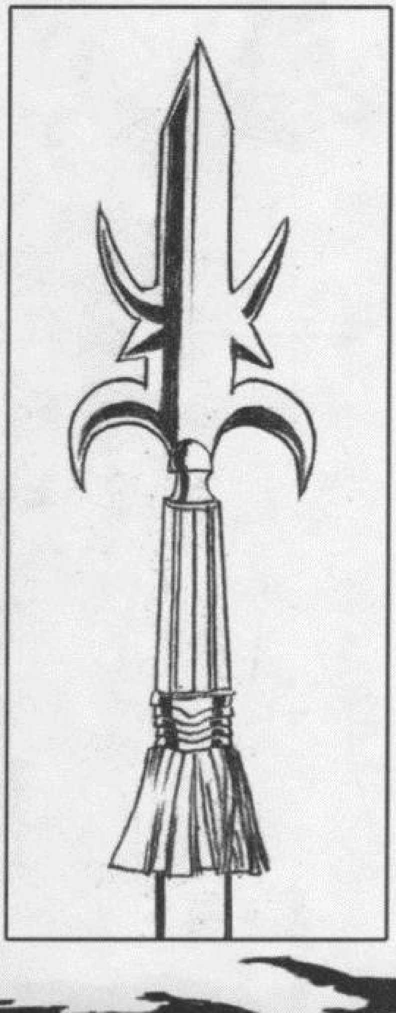
A

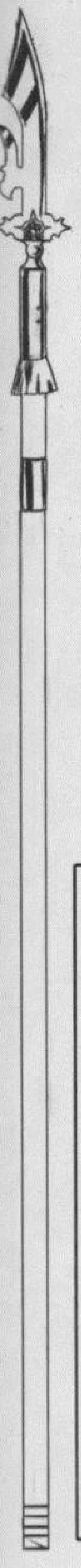




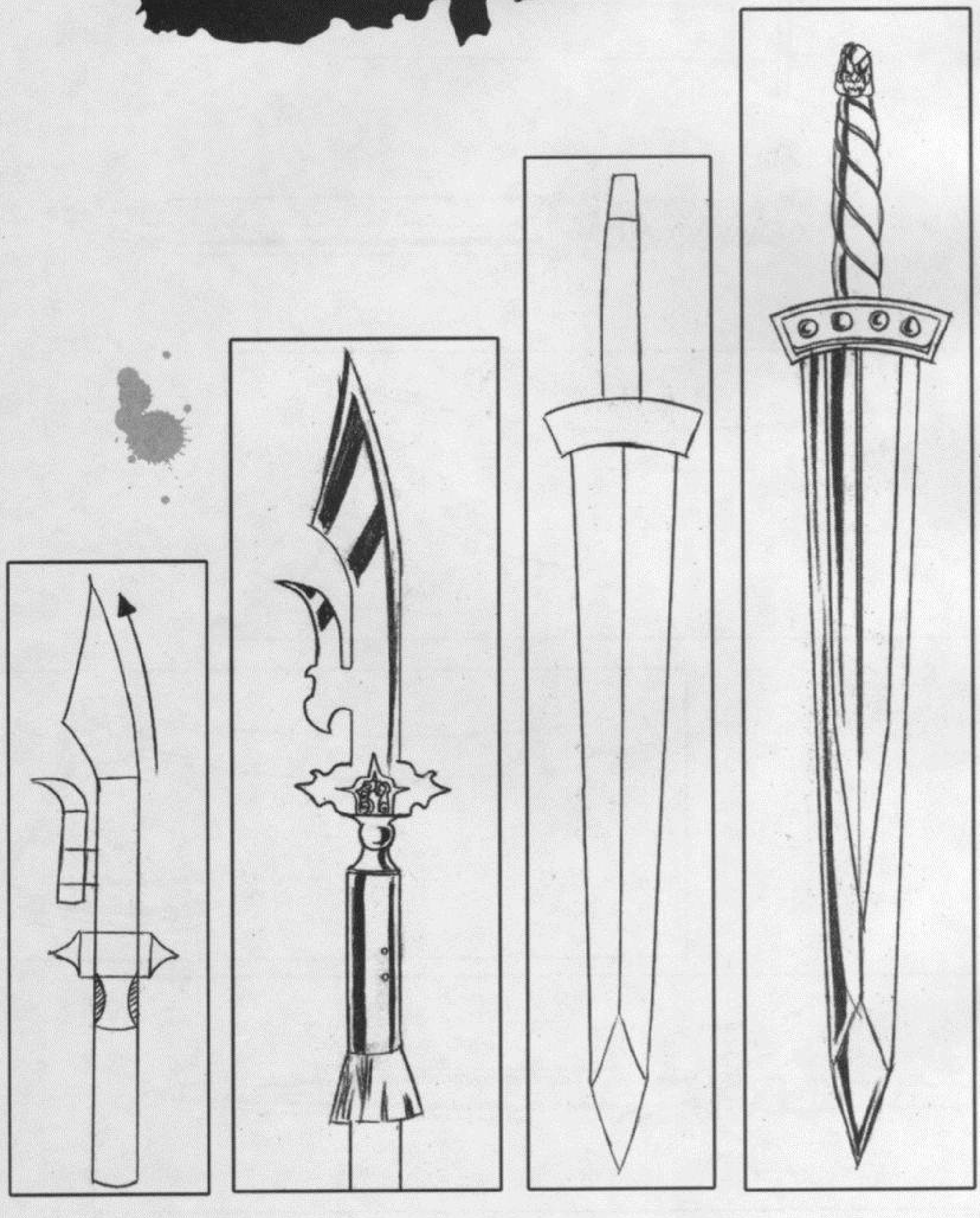
B



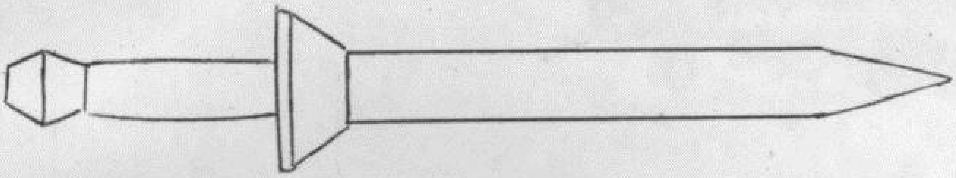


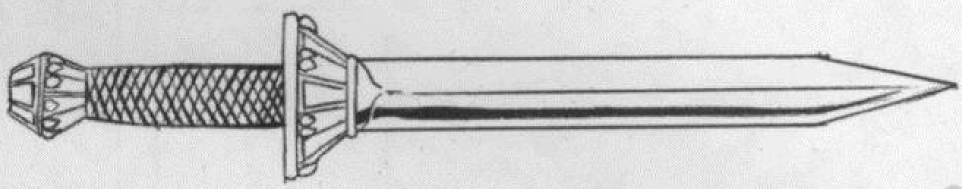


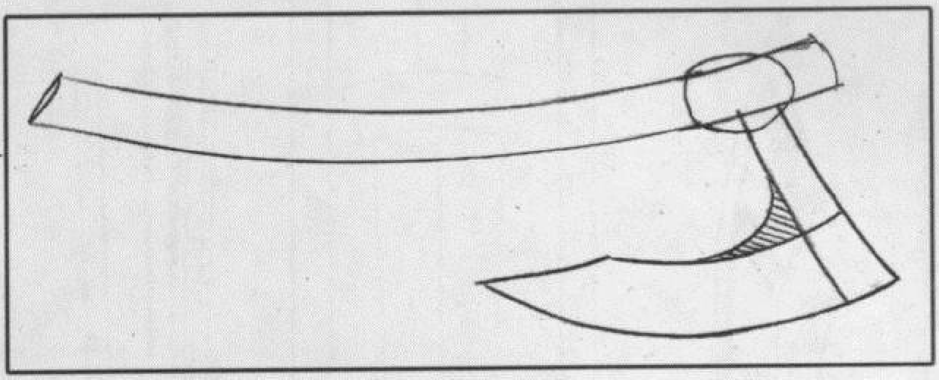
Como mencionamos existe una gran variedad de cualquier arma que te imagines, por ejemplo a través de este libro hemos dibujado diferentes espadas y sin embargo la variedad real es muchísimo más extensa, Aquí dibujamos otro tipo de alabarda y otra variedad de espada.

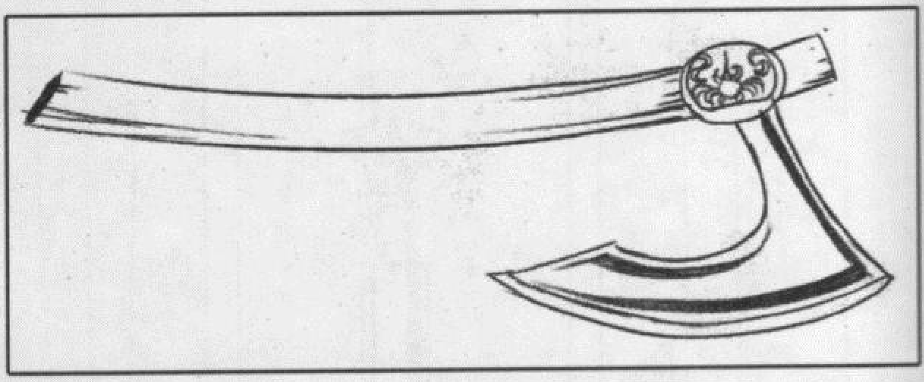


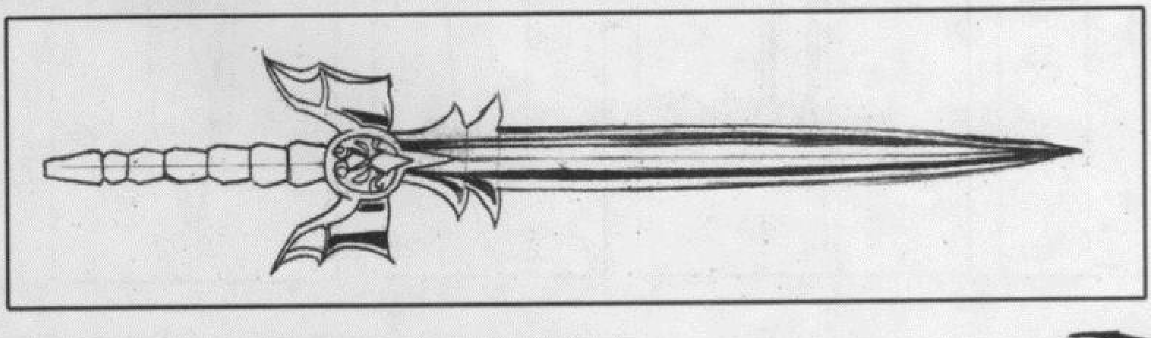
Aunque ya hemos dibujado muchas espadas y hachas en este libro aquí dibujamos unos ejemplos más, recuerda que además de la gran variedad de armas que puedes encontrar documentándote también puedes diseñar un sinfín de ellas, Observa como a partir de procesos simples dibujamos estas armas.





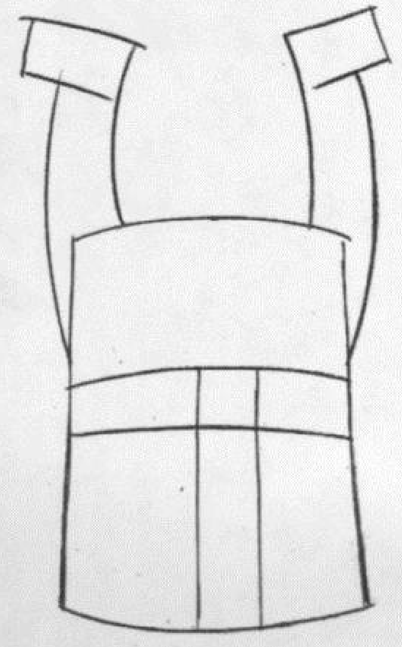


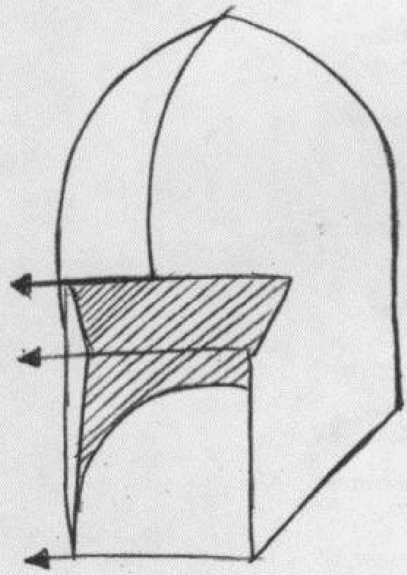




En general el casco es el elemento más representativo de una armadura, aquí te presentamos dos propuestas más de cascos los cuales podrían ser inspiración para crear el resto de la armadura.

Esperamos que este libro te sea de utilidad, más que buscar enseñar las reglas absolutas para el dibujo de personajes armas y armaduras del genero fantástico, este libro tiene el propósito de ser una guía para que uses los elementos que te sean útiles y para que encuentres por ti mismo los métodos más confiables de dibujo. ¡Hasta la próxima!





DibujArte Book

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 18
Especial Armas, armduras y personajes fantasticos

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
Miguel A. Meza

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

VANGUARDIA

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Marca 1323-0-100 Ext. 103

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111
www.vanguardiaeditores.com

VANGUARDIA
EDITORES

DibujArte
Book

SEPTIEMBRE 2008